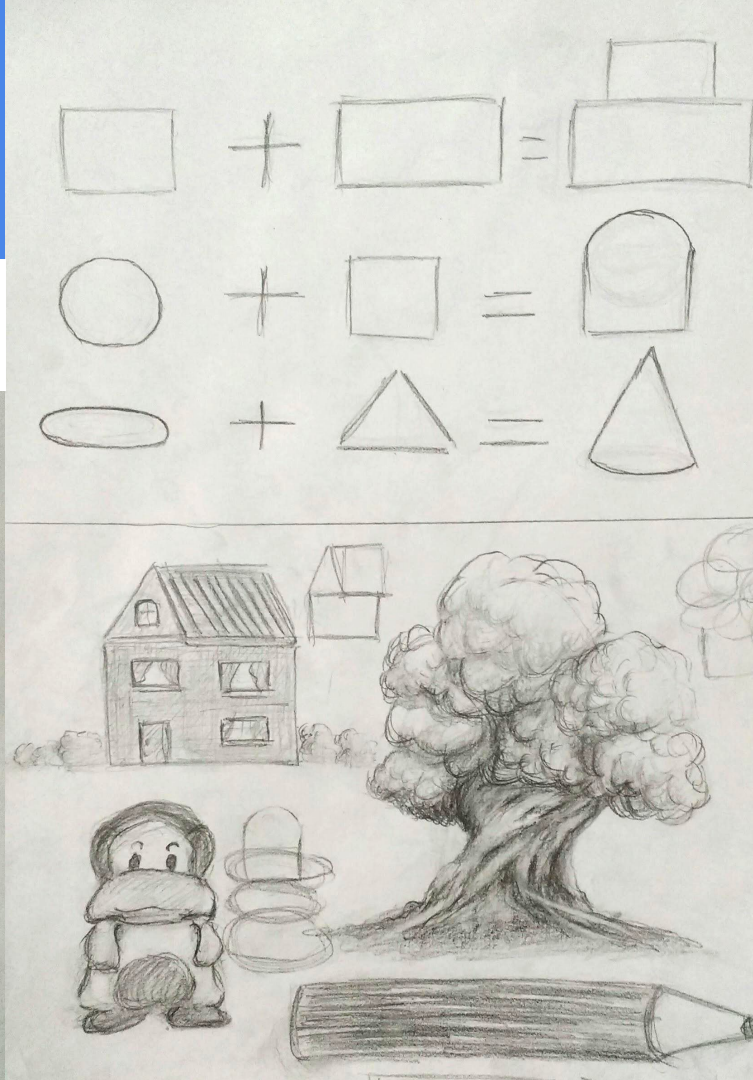
Ebook Crie formas! Tonalize! Texturize!!

Parte 1 - Esboços iniciais no desenho!
Exercitando formas!



EBOOK Crie formas! Tonalize! Texturize!

Olá, obrigado por adquirir este ebook! Vamos aprender os fundamentos básicos de desenho e pintura para poder iniciar nossos pinturas e desenhos.

Sou Fernando Josei, Ilustrador freelancer na área de Editorial, Publishing e Publicidade. E vou ser seu instrutor aqui neste livro! Espero que goste! São fundamentos iniciais então sempre estude e busque materiais de referência, outros cursos e vá sempre se aprimorando! O importante é você não deixar o papel em branco, force mesmo, desenhe e sair o que sair saiu! Na medida que você vai desenhando você vai notando o avanço, e buscando o que você acha que precisa melhorar!

É um ebook simples e prático mas aprendendo os fundamentos básicos vamos começar a desenhar e a pintar de referências seja observação ou pegando fotos e imagens e criar nossos desenhos e pinturas.

Vamos aprender como iniciar os desenhos com as formas geométricas iniciais, perspectiva para dar efeitos de 3 dimensões, tonalidades de luz e sombreado, texturas e pintura. Na parte de pintura vamos aprender os fundamentos básicos de cores como tipos, harmonia e misturas.

Vamos iniciar com a parte 1 materiais necessários, parte 2 se preparar para desenhar, parte 3 formas e esboços iniciais, parte 4 tonalidades e textura, parte 5 exercícios e dicas e parte 6 estudo das cores.

Bons estudos!

Materiais para este ebook

Vamos ver a seguir alguns materiais usados em desenho e pintura, como tipos de lápis, outros meios como o carvão, canetas, borrachas, esfuminhos, papéis e outros materiais para usar durante o percurso, e como poder usá-los também, algumas orientações sobre cada material.

O básico para fazer este ebook pode ser um lápis, uma borracha, apontador, papel simples e régua. Bom fazermos todos os exercícios propostos, tentando por conta propria procurando referências ou então desenhe os exemplos também para ir fixando o conteúdo!

Bons estudos!

Materiais para este ebook

Existem vários tipos de lápis, ou seja suas graduações, alguns são mais claros, grafites mais duros e outros mais escuros que seriam os grafites macios com aglutinantes. É sempre bom manter apontado, você vai precisar também de um apontador, estilete ou lixa ou um pedaço de carvão também serve para afar bem a ponta em casos extremos, para deixar seu lápis bem afiado especialmente para detalhes e textura. O esfuminho serve para mesclar o grafite ou o pó do carvão, são papéis prensados em forma de caneta para mesclar o grafite, é bom ter um também, ou você pode usar o dedo ou fazer seu próprio esfuminho. Ou ainda usar papel também para mesclar, qualquer pedaço ou tipo de papel ir testando, papel lenço que são finos e macios ou papéis mais ásperos.

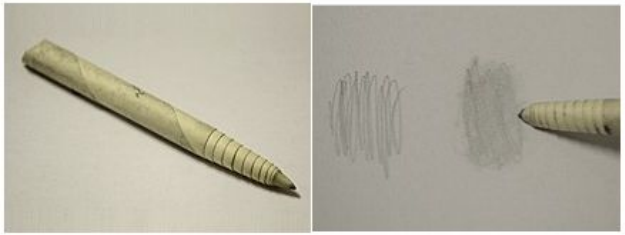
Para fazer o esfuminho use papéis usados, enrole bem e cole ele com cola ou então amarre para prensar o o papel. Ou então dobre ele para obter uma ponta mais dura.

A borracha também é importante para poder apagar e criar efeitos no desenho. Existem vários tipos, em lápis, caneta, lapiseira e o limpa tipo, que é uma borracha maleável. O interessante é desenhar com traços bem leves no início e depois finalizar com traços fortes, assim você evita ficar apagando, pois o traço forte fixa o grafite no papel ficando dificil de apagar depois. Uma régua é bom ter também para exercício de perspectiva. Existe ainda o boleador usado para marcar o papel, é uma caneta com ponta de aço para fazer marcas no papel, assim você pode passar o lápis e ficará os riscos feito pelo boleador sem o grafite, ou seja ficam partes claras.

Materiais para este ebook

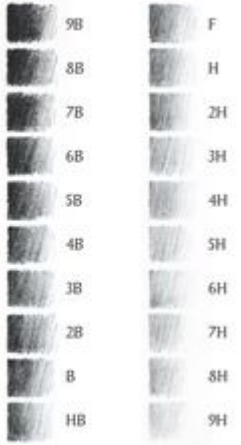
borrachas - referência

limpatipo novo e usado



esfuminho - referência

Na sequência: 2 lápis grafite sem madeira, 2 de carvão e 2 de graxa.



graduações lápis - referência

Linhas criadas por uma caneta gel (superior) e uma caneta esferográfica (inferior)

Uma caneta rollerball à base de gel

Uma caneta pincel

A ponta de escrita de uma caneta-tinteiro

canetas - referência

Materiais para este ebook

carvão para arte - referência

tamanhos de grafite - referência

bastões de giz - referência

lapis de cor - referência

Materiais para este ebook

No caso do carvão, você precisa de pedaços, você vai notar que algumas partes do pedaço de carvão vegetal para churrasco não sai linhas, outras sim, depende do pedaço. Agora o lápis e bastões de carvão próprios para arte são comprimidos e misturados com aglutinante dando uma qualidade maior e também tonalidades mais fortes. Alguns também são produzidos com tons de cores, como por exemplo tons de pele ou branco. Você pode mesclar o carvão passando o dedo para unir tonalidades.

O esfuminho vai servir aqui também para mesclar o pó do carvão, o mesmo, se fizer muito forte os traços vai fixar o pó do carvão no papel, evite no começo traços fortes, finalize depois.

A borracha também pode ser usada aqui, o carvão é usado para iniciantes no desenho e pintura pois é facil de remover o pó, mas se você fixar muito com traços fortes fica dificil remover. Existe a borracha limpa-tipo que é maleável, é usada para apagar partes mais difíceis do desenho, você afina a borracha para apagar detalhes menores por exemplo.

O spray fixador é usado para fixar o pó do carvão no papel, ou pó de mídias secas como pastel seco ou até o grafite mesmo e tintas que com este com o tempo pode sair do papel, ou você pode deixar de molho no óleo de linhaça para deixar ele macio e assim fixa o pó no papel.

Materiais para este ebook

A caneta de pigmento é usada para finalizar o desenho, existem várias graduações também desta caneta para espessuras de traços mais espessos a mais finos, existem também tipos de caneta como a caneta marcadora, caneta tinteiro, a comum que tem um bico rolável(exemplo a bic) e outras.

A caneta não tem como mesclar com esfuminho pois a tinta rapidamente é absorvida pelo papel. Portanto é usado técnicas de textura para fazer o efeito de sombreamento. Como por exemplo o pointilhismo ou traçando linhas entre si…

Caso você não tenha caneta pigmento para desenho, pode usar qualquer caneta por exemplo caneta comum com bico rolável para fazer os exercícios aqui.

Bom ter também um kit de desenho técnico, que vem com esquadro(régua com angulo de 45, 90 graus), compasso(para fazer curvas e círculos e outros), régua e transferidor(protactor), vai ser uma régua com uma curva de 180 graus. Bom para início, para entender e estudar as formas iniciais, pois depois precisamos ter um traço reto sem régua ou um círculo sem precisar de compasso, não é regra também, tudo depende do que queremos quanto ao desenho e pintura final, em pintura por exemplo, não podemos fazer uma linha reta com uma régua e etc… o esboço sim porém a arte final temos que ter o traço e pinceladas bem firmes.

Materiais para este ebook

O papel você podemos usar o chamequinho A4 ou qualquer outro, lembre se que vai depender da absorção e da textura do papel, e também sua espessura, alguns papéis são compostos com algodão por exemplo, e sobre textura e cor, é bom para dar os efeitos desejados que você queira.

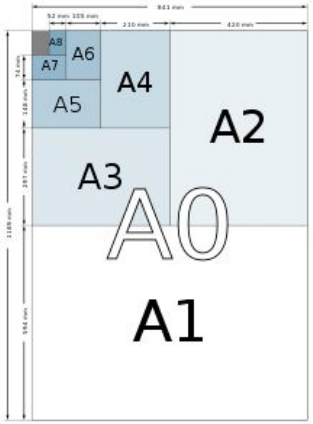
O papel para arte, Canson é o mais conhecido, e o Ingres, lembremos de escolher de acordo com o efeito que queiramos dar e a composição do papel, existem papéis para absorver melhor tintas, e outros para meios secos como o carvão, grafite e giz. Alguns lisos para dar efeito de superfícies bem lisas, e outros são mais porosos, para efeitos de textura, outros são finos para desenhos realistas etc…

Outras marcas, Strathmore, Fabriano, Clairefontaine, Arches, Hahnemühle, Bugra, Amalfi, Sennelier, Ampersand, Saunders Waterford, Kraft, Bristol, Flamboyant, Twinrocker.

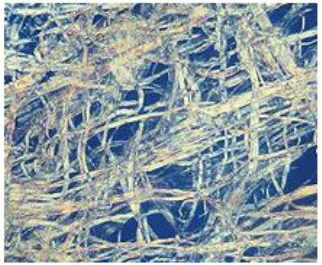
A gramatura influencia nisto, o simbolo lb e g/m², indica a gramatura, uma variedade de fatores que influencia, a rigidez, composição, espessura, ingredientes etc… por exemplo papéis de 90/140lbs são indicados para pinturas para mídias aquosas, como tintas, já gramaturas menores 40 por exemplo para grafites e mídias secas.

Ter um caderno para fazer esboços também é uma boa opção, para treinos. Pode ser qualquer caderno e tipo de papel pois serão somente esboços e treinos. As folhas para desenho pode ser guardada para desenhos finais que queiramos fazer.

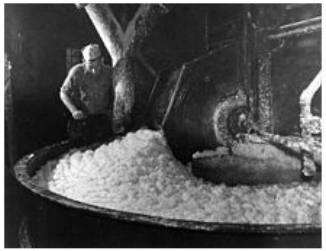
Materiais para este ebook



tamanhos

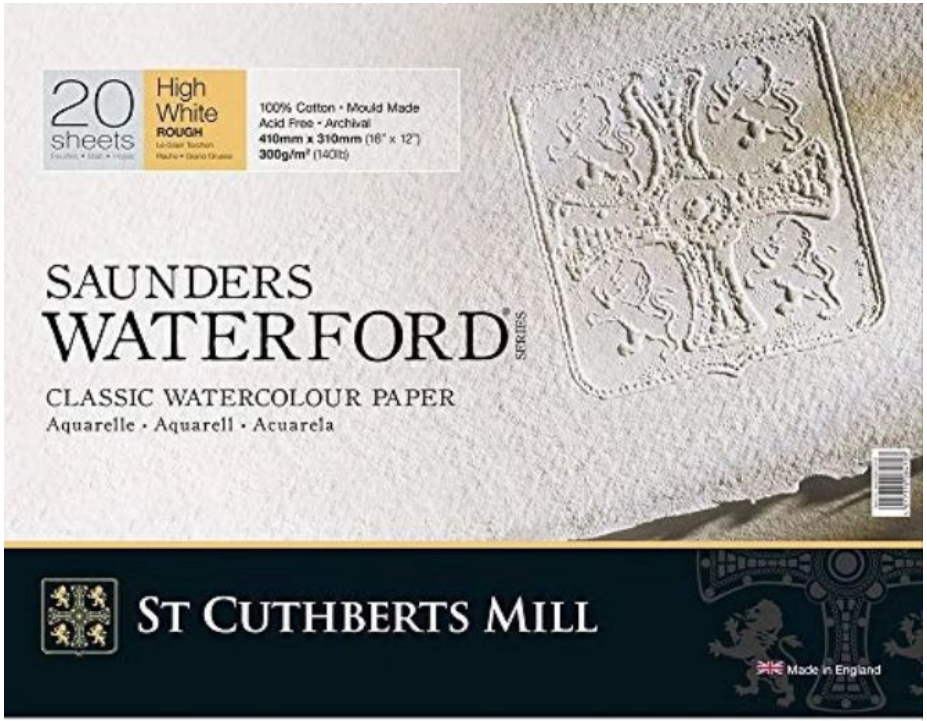


polpa do papel



fabrica de papel

tamanhos de papel e fibra do papel em fábrica referência
referencia



textura de papel,gramatura alta para midia aquosa
referência

Materiais para este ebook

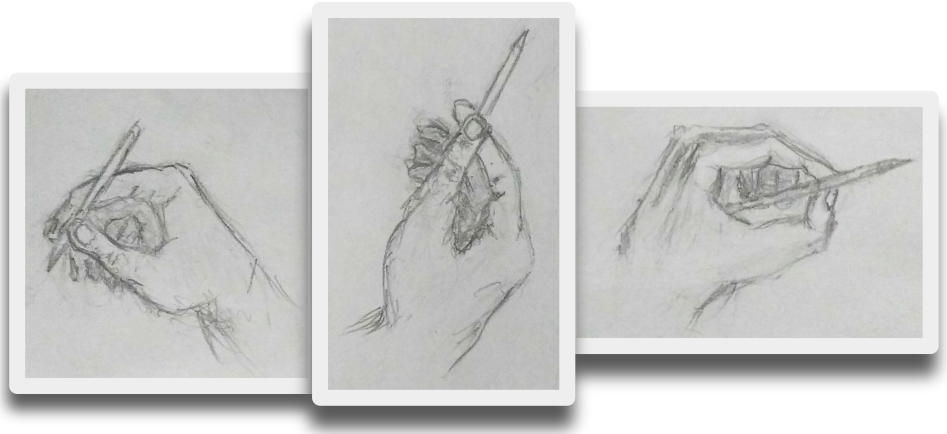
Concluindo vimos os materiais necessários para este ebook, veja que são materiais bem simples que você nem precisar gastar muito, se tiver em casa já os materiais, muito bom.
Caso não tenha todos, pode ser somente uma caneta bic, lapis hb normal, borracha normal, apontador, um pedaço de carvão para churrasco e papel comum.

O esfuminho usado para mesclar o grafite pode ser feito em sua casa, ou pode usar o dedo também. Se tiver somente papel e um lápis simples pode também. Depois você vai comprando seus materiais.

Parte 2: Se preparar para desenhar

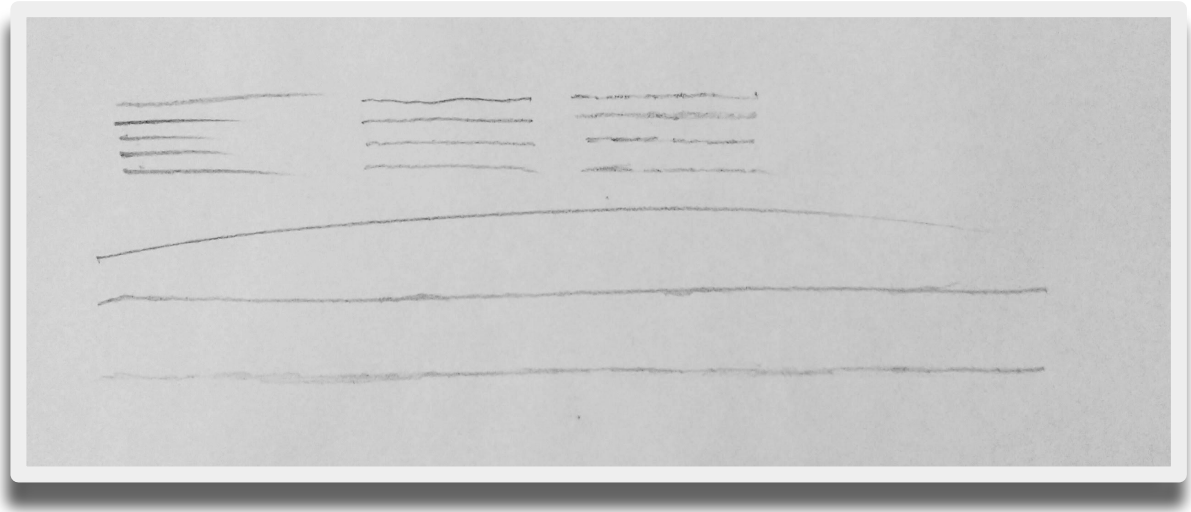
A posição da mão você escolhe, como se estivesse escrevendo, ou então segurando como pinça, bom praticar as duas formas, geralmente a pinça é bom para fazer os esboços iniciais e a posição de escrever para detalhes menores. Posição de escrever é boa para detalhes mas também para todos os movimentos do braço, e a pinça com o polegar em cima, bom para pintar tonalidades.

Você usa o movimento dos dedos, para detalhes, e desenhos pequenos, e o movimento do braço todo, para traços maiores. Mas na posição de escrever também é usado o movimento do braço.



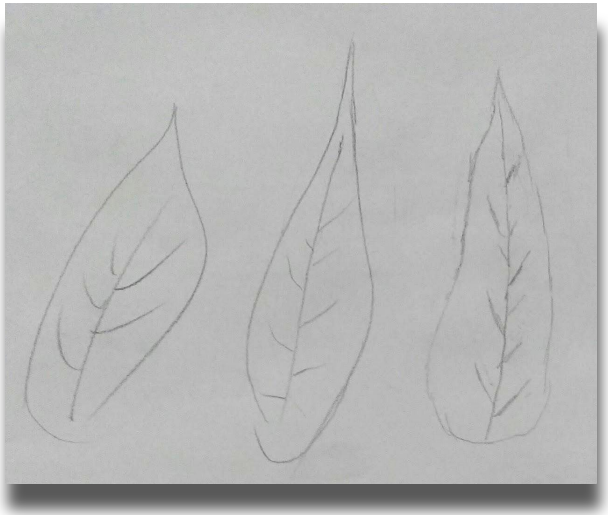
Parte 2: Se preparar para desenhar

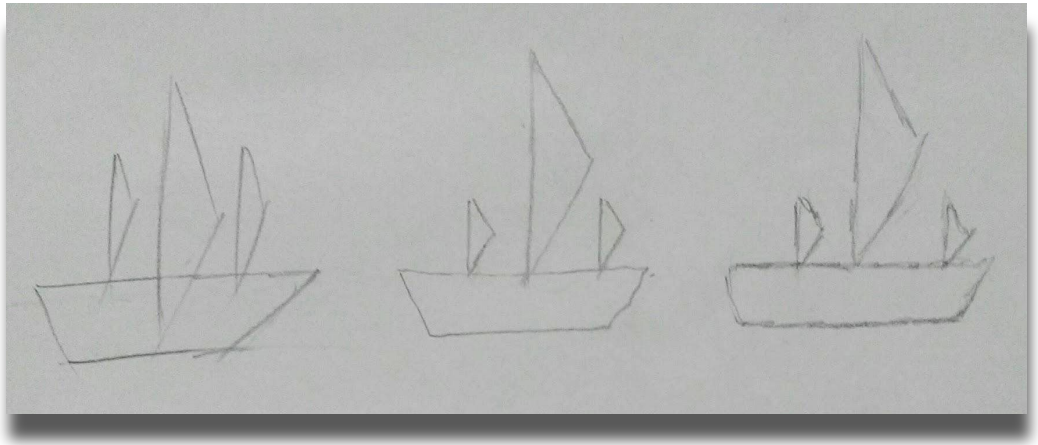
Já o seu traço você pode golpear rápido como no exemplo 1, das linhas pequenas, no segundo é tracejando em forma continua e media velocidade ou lenta, veja que sai um pouco tremida, e no terceiro são linhas com pinceladas, com a posição de escrever sem mover o braço. Em um desenho você pode começar por qualquer direção, o melhor é seguir a sua posição se for destro começar pela esquerda e se for canhoto pela direita, para não apagar o desenho.



Parte 2: Se preparar para desenhar

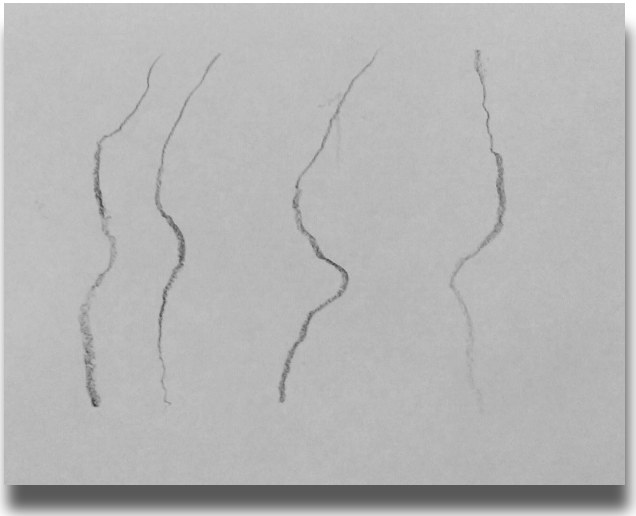
Segue abaixo alguns exemplos, o traço você pode fazer movimentos de punho e de braço, pode criar golpeando, como se estivesse pintando e fazendo movimentos continuo e calmamente. O traço vai melhorando a medida que você vai desenhando cada vez mais, treinando exercícios de aquecimento e fazendo esboços em seu caderno.

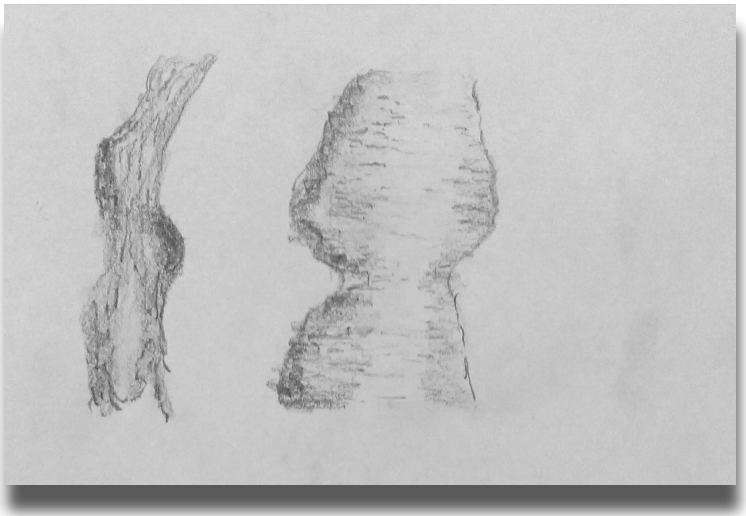




Parte 2: Se preparar para desenhar

Os traços podem conter também espessura, isso ajuda a dar um dinamismo nas formas e também ajuda a estabelecer as tonalidades, veja ao lado que nas partes mais grossas se pintou mais escuro e nas partes mais finas utilizamos para as luzes. Vá inclinando o lápis para produzir linhas mais grossas.





Parte 2: Se preparar para desenhar

A textura são os detalhes, a superfície rugosa ou áspera. A tonalidade são as luzes que o objeto projeta do ambiente, veja no exemplo abaixo onde a luz reflete mais. Separado disto veja a textura de cada objeto.

Treinar vários destes círculos ajuda muito para praticar tonalidades e textura. Mais adiante vamos ver com mais detalhes este processo de tons e texturização dos desenhos. Um desenho é composto ou por 1 tipo de textura ou combinando vários, pontilhados e riscos, esfumaçado e granulado e assim por diante.

Por enquanto saiba que no desenho podemos fazer somente linhas, como ilustração, ou então deixar ele um pouco mais realista com texturas e tonalidades, ou combinar os dois.

Mais alguns exemplos de textura com lápis grafite. Mais adiante vamos treinar bastante esta parte.

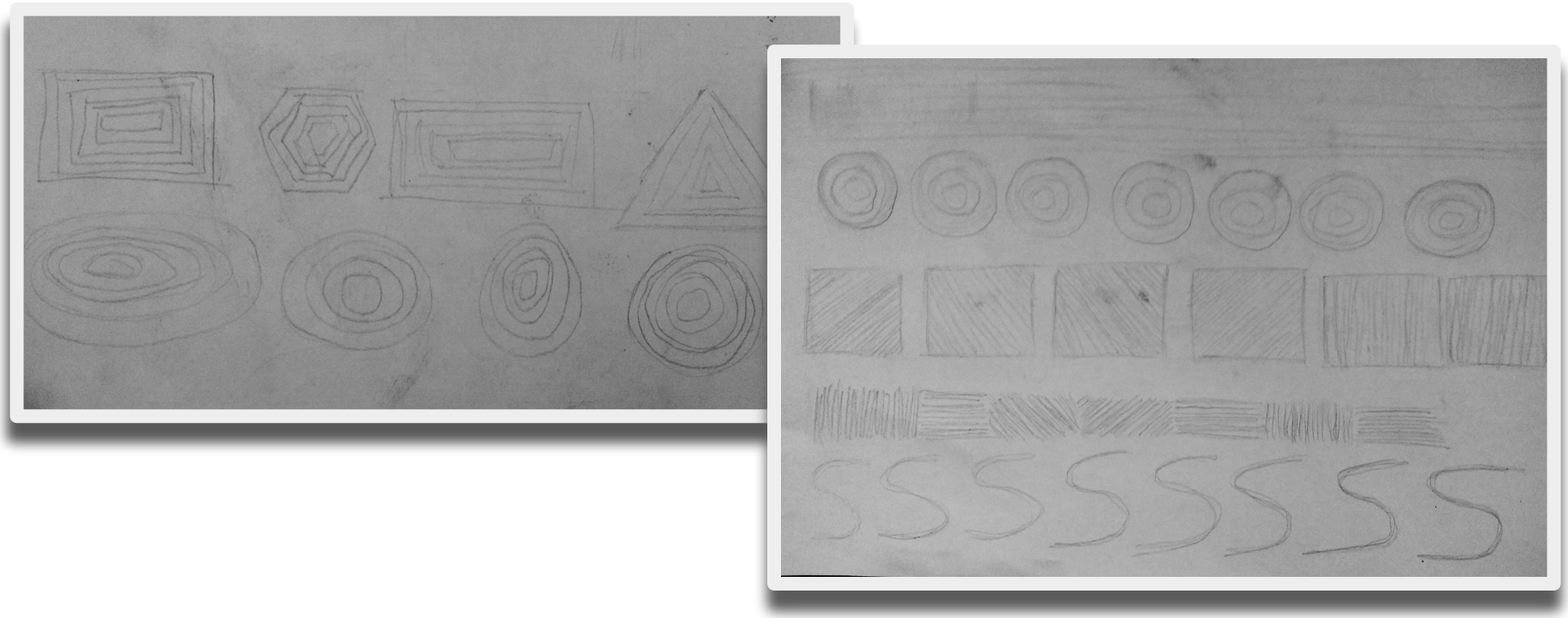
Parte 2: Se preparar para desenhar

Para exercitar o seu traço você pode fazer sequências de exercícios, e assim sua mão e braço ficam mais firmes, ou então antes de desenhar algo fazer um aquecimento.

Pode seguir a sequência a seguir, usando as posições das mãos, e os traços, de preferência o contínuo, e o golpe.

Faça pelo menos todas as sequências em tamanhos grandes também, pelo menos 15 minutos durante a primeira semana ou 2 semanas, antes de exercitar algum desenho, tipo um aquecimento. Quanto mais você exercitar no início melhor.

Parte 2: Se preparar para desenhar



Parte 2: Se preparar para desenhar

No início sai bem torto como no exemplo que coloquei, mas o objetivo é chegar o mais reto e no caso do circulo bem circular e as outras formas também. Não é obrigatório mas ajuda muito no início.

Crie os seus próprios também, procure por formas geométricas ou vá variando a direção do traço e linhas, veja onde você tem mais dificuldade e comece aí.

E também não se preocupe se não sair igual, dificilmente o desenho sairá totalmente igual, existem técnicas e também estilos que fazem o contorno do objeto com carbono ou traçando as linhas por cima de foto ficando ultra realista o desenho como por exemplo os desenhos realistas.

Técnicas de grids, entre outras, podemos usar também, então com tantas técnicas, não há necessidade de nos preocuparmos.

Parte 2: Se preparar para desenhar

Uma dica também é especificar seus estudos, por exemplo, você quer fazer uma composição com algum animal, pessoa, arvore, flor etc…

Antes de começar seu desenho faça vários esboços para estudar o movimento das formas, a textura e detalhes específicos do elemento. Por exemplo se for desenhar um peixe, faça vários desenhos de peixes, esboços, mesmo se sair estranho vá desenhando de várias referências que encontrar, desenhe em várias posições.

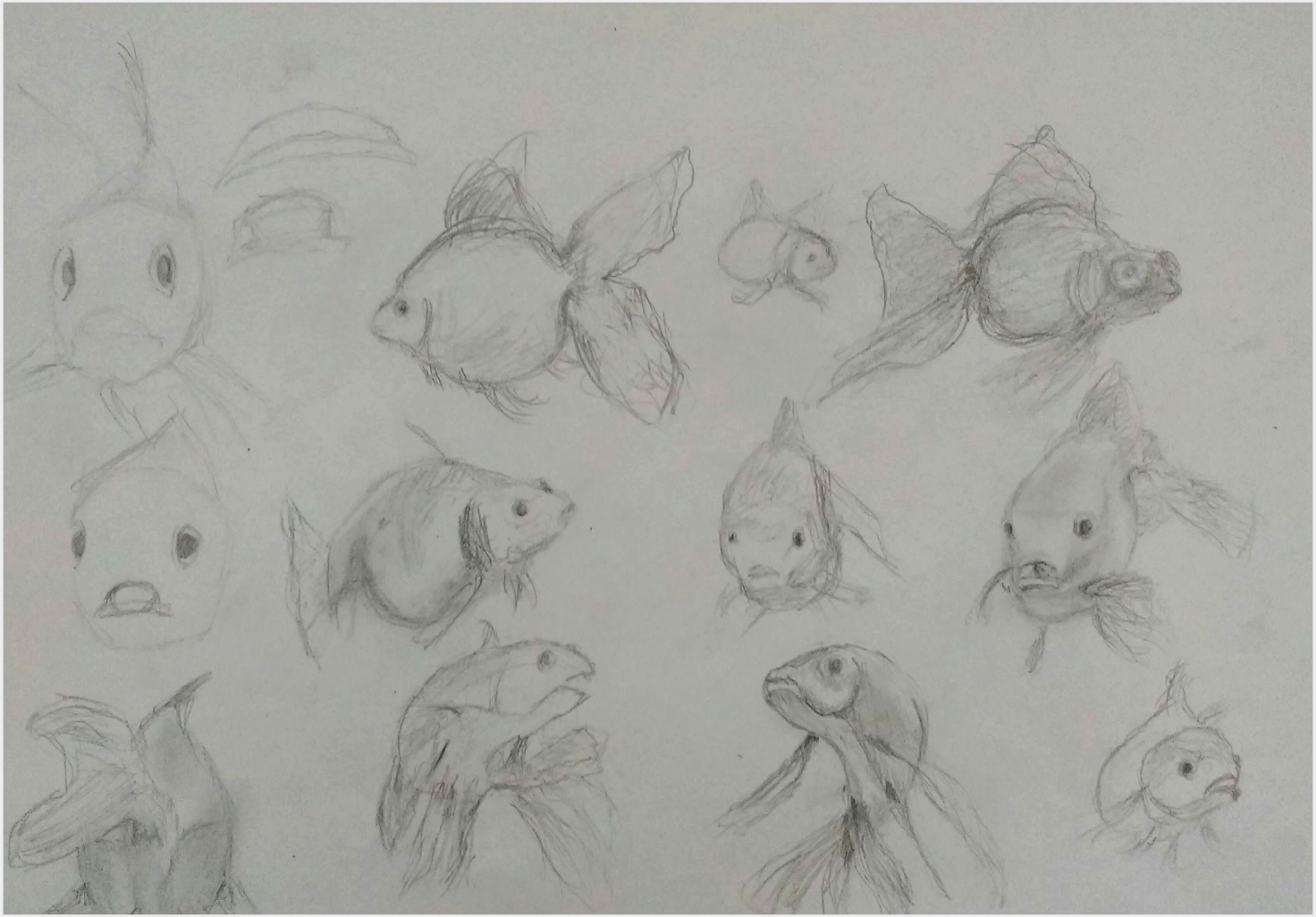
Pegamos uma folha e fazemos desenhos pequenos, para traçarmos aquelas formas, desenhar em várias posições o tema que vamos desenhar, se for paisagens desenhar vários cenários. São esboços pequenos mas que fazem bastante diferença quando vamos realmente finalizar o desenho ou pintura.

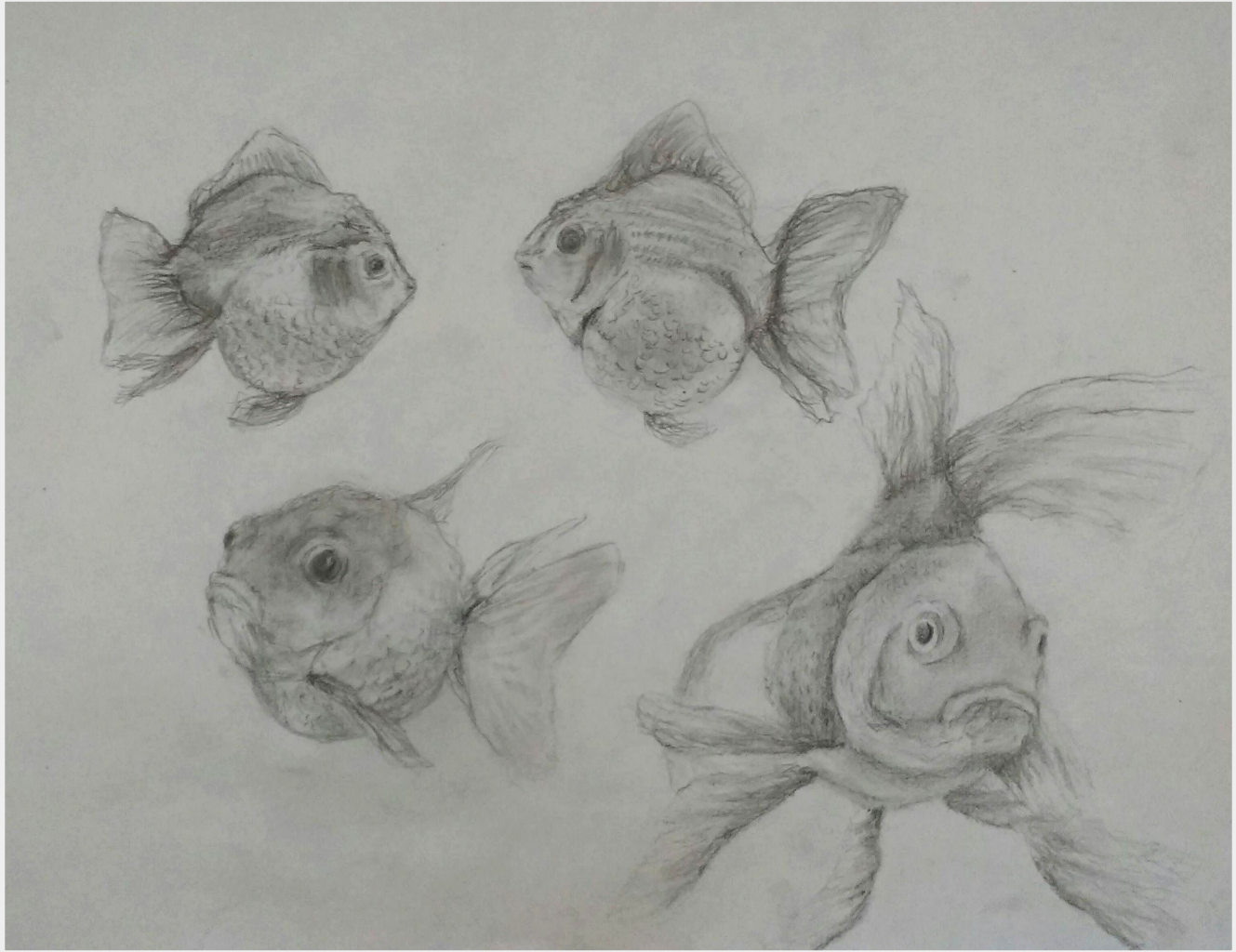
Parte 2: Se preparar para desenhar

A medida que você vai desenhando vai vendo mais detalhes na textura, nas formas, quais as curvas que mais caracterizam o elemento, desenhe as partes separadas, faça esboços somente do nariz, da boca, dos olhos, etc…

Isso ajuda a entender mais, e na hora de desenhar o que você quer fica mais familiarizado. Tendo mais domínio para criar e podendo usar formas diferentes, ou texturas diferentes se quiser também. Vá desenhando o esboço e como sair saiu, vá para a próxima referência e assim por diante. Veja que no exemplo a seguir os esboços estão bem simples, e alguns bem fora do que é a referência, mas vá esboçando, procurando entender as formas, partes do objeto, quanto mais você ir esboçando mais vai entendendo o desenho final que escolheu e assim fica mais claro para você ao fazer pra valer o desenho que quer

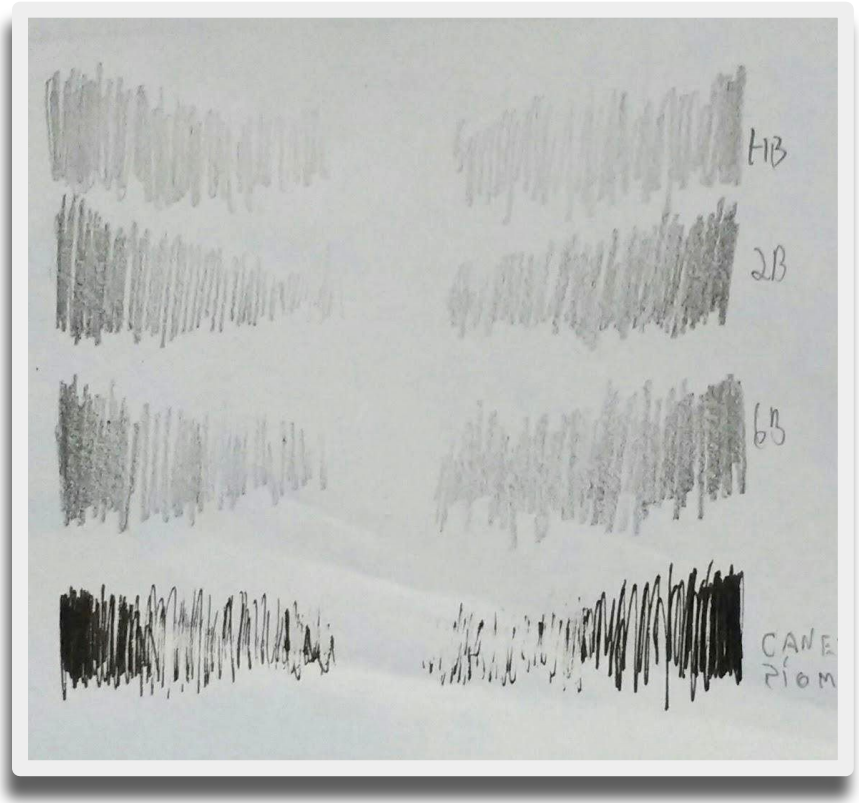
E também para cores, testar várias cores, fazer as misturas e combinações que vamos aprender na parte 6, tudo isso ajuda a conhecermos mais o assunto que vamos desenhar ou pintar.





Parte 2: Se preparar para desenhar

Faça exercício de tonalidade também, teste seus lápis e veja como cada tipo de grafite tem sua dureza, os grafites mais macios são mais escuros e os grafites mais duros são mais claros. Assim para a caneta, treine essa suavidade na mão, comece forte e deixe o traço bem fraco, isso ajuda na hora de começar a adicionar as tonalidades e detalhes, para controlar o traço.



Parte 2: Se preparar para desenhar

Quando estiver desenhando faça algumas comparações, o desenho visto de longe une mais as formas, tonalidades e texturas, se vermos o desenho muito de perto por exemplo as texturas por exemplo não fazem muito sentido. Então atente-se para isto, quando estiver desenhando coloque o desenho um pouco distante de sua vista, vá analisando, uma dica também é fechar um poucos os olhos, desfocando a imagem então para ver as formas e tonalidades como um todo. Mas o melhor mesmo é se distanciar e ver o desenho de longe ou a imagem que você está desenhando ou pintando.

Então se você ver que está estranho a textura por exemplo logo de primeira, coloque o desenho distante e veja que as vezes os traços e tonalidades se ajeitam. Mas algumas vezes não, vá modelando da forma que achar melhor.

Parte 2: Se preparar para desenhar

Referência do livro Oak tree ver aqui

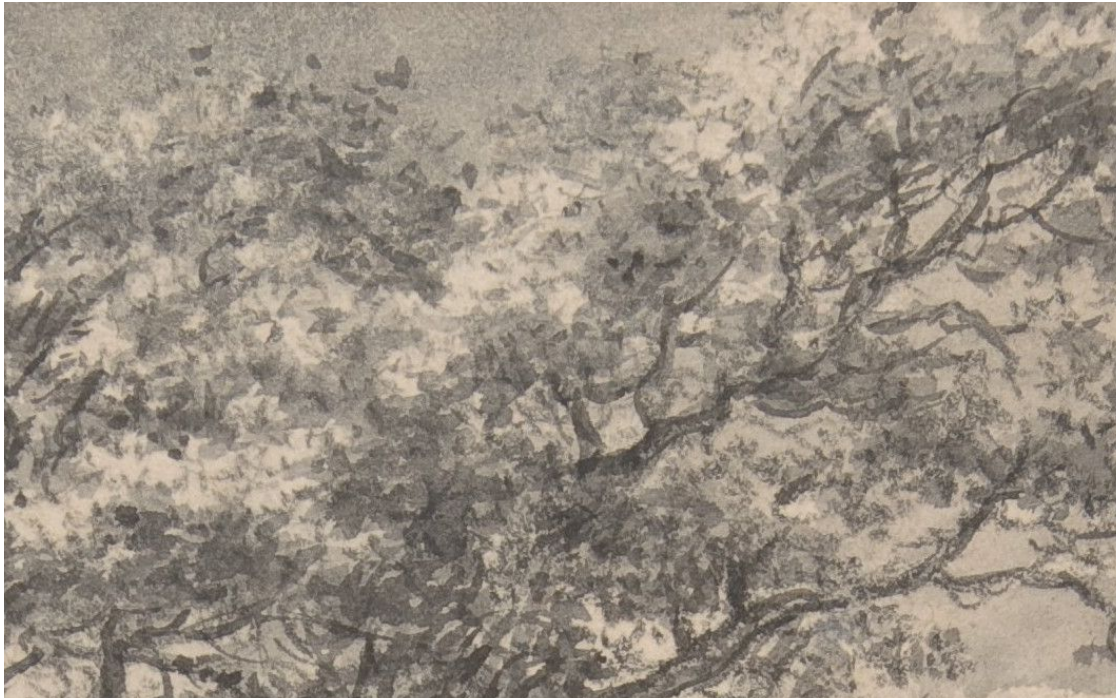
Parte 2: Se preparar para desenhar

Em grafite. Referência do site MET ver aqui

Parte 2: Se preparar para desenhar

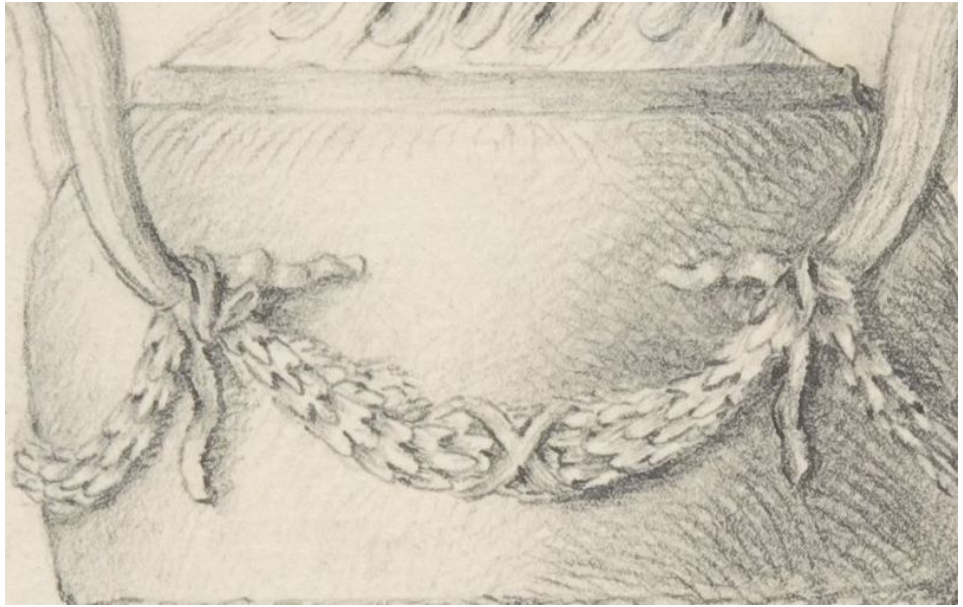
Tinta. Referência do site MET ver aqui

Parte 2: Se preparar para desenhar



Caneta Marcador. Referência do site MET [ver aqui]

Parte 2: Se preparar para desenhar



Em grafite. Referência do site MET [ver aqui]

Parte 2: Se preparar para desenhar

O desenho e pintura é muito vasto, existem estudos somente de formas, expressões, anatomia, perspectiva cores, textura e fora os estilos de desenho como ilustração, abstrato, realista, estilos estrangeiros e outros então, uma dica importante é que façamos exercícios em sequência escolha o que você vai treinar, por exemplo formas, escolhas fotos ou objetos para esboçar as formas, faça vários esboços de várias formas, vá entendendo o ritmo das formas, o movimento etc…

O mesmo para perspectiva, pegue uma régua e faça exercícios em sequência para ir fixando melhor. Se for treinar anatomia ou expressões corporais o mesmo, faça exercícios, sequências de desenho somente rostos, ou somente o corpo, ou somente de uma parte do corpo por exemplo. Isso ajuda muito no começo para ir treinando e praticando.

Parte 2: Se preparar para desenhar

Desenhar e pintar podem ser formas de expressar ideias, emoções e sentimentos etc ... Pode ser por um objetivo mais direto ou pode ser mais subjetivo, deixando o espectador interpretar à sua maneira. Quando estamos desenhando, uma boa dica é autoobservar-se e ver quem está desenhando e pintando, de onde vem a inspiração ou uma ideia que vem à nossa mente ou emoção. Lembrar-se de si mesmo enquanto desenhamos, ou pintamos, prestando atenção o que reagimos, nossos pensamentos, corpo, emoções é uma boa maneira de tornar a prática do desenho ou da pintura útil para a nossa autodescoberta e para o despertar da nossa consciência. Isso se aplica a qualquer área de nossa vida, desde as coisas mais simples até as mais complicadas.

Os grandes mestres nos ensinam que a arte de fazer algo, é fazer ali com atenção plena em si mesmo, na atividade que se está fazendo, seja em qualquer área da vida, a arte está presente em todas as formas de atividades em nossa vida. Com aquele cuidado ali, sempre com dedicação e boa apresentação.

Se concentrando ali para desenhar ou criar alguma arte, e vermos as coisas tal como são, aplicando ali uma atenção plena, vamos podendo também aplicar em nossa vida diária, sem fanatismos ou formas exageradas, mas sempre observar quem está ali fazendo à ação.

Parte 2: Se preparar para desenhar

A disciplina da auto-observação é uma boa maneira para se autoconhecer, para nos aperfeiçoarmos, eliminar o que nos sobra e adquirir o que nos falta. A arte é um dos pilares de conhecimento da humanidade, dizem grandes sábios e mestres do mundo que quem encarna a arte em si mesmo, faz de sua vida uma obra de arte. A Arte tem a função de educar, informar, entreter, elevar, inspirar. Sua principal finalidade é o estímulo à consciência dos seres. É expressar sua essência. “A finalidade da arte é dar corpo à essência secreta das coisas, não copiar sua aparência" Aristóteles

“O Mestre Samael Aun Weor explica que através da Arte se pode comunicar o conteúdo místico das sensações e emoções transcendentais que não pode ser expressado na linguagem comum. As palavras só podem sugeri-los, mencioná-los.

"Realmente, só a Arte Régia da Natureza pode definir essas emoções superlativas e transcendentais. Em toda civilização serpentina (tântrica) se conheceu a Arte Régia. As Pirâmides do Egito e do México, a Esfinge milenária, os velhos monólitos, os sagrados hieroglíficos, as esculturas dos deuses, etc., são os arcaicos testemunhos da Arte Régia que só fala à Consciência e aos ouvidos dos iniciados".

Um poeta assim escreve: “A finalidade da arte inferior é agradar. A finalidade da arte média é elevar. A finalidade da arte superior é libertar”. Fonte: www.gnosisbrasil.com internacional: www.gnosis.is

Parte 2: Se preparar para desenhar

Concluindo vimos então como se preparar para desenhar, a posição da mão você escolhe, mas algumas posições são melhores para detalhar por exemplo outras para criar os traços maiores. E também usando o punho ou o braço todo para desenhar.

Os traços podem sair com golpes rápidos, controlados e mantendo a velocidade e pintado. Isso varia da parte do desenho que se está fazendo, e também estilos de traço, não tem regra do qual usar, mas com o tempo você vai sentir o que usar em determinada situação.

Vimos os exercícios para aprimorar o traço e também para aquecer antes de começar a desenhar, nas primeiras semanas é bom fazer pelo menos 15 minutos para ir se familiarizando com o lápis e grafite, posição da mão e coordenação e controle, vá observando estes pontos desde como sai o grafite a sua posição da mão, braço e a sua coordenação.

E vimos também o exercício de tonalidade, controlando a força para definir tonalidades.

Parte 3: exercitando esboços e formas

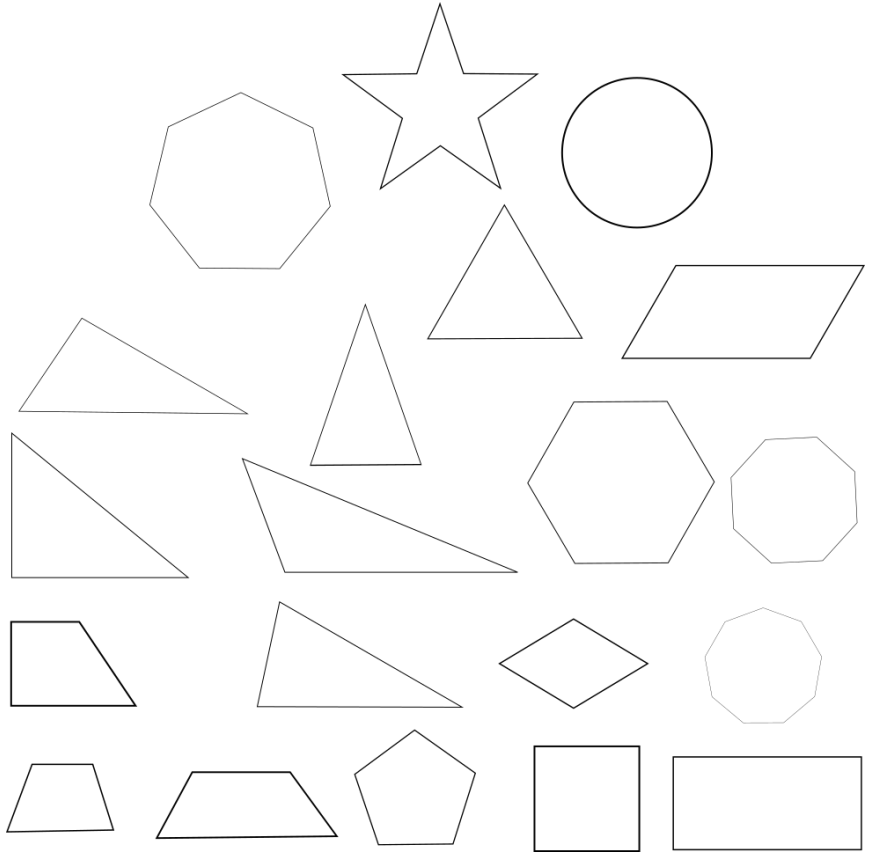
Vamos iniciar com os esboços e formas. Um esboço é uma preliminar de seu desenho final, é feito sem muita preocupação com detalhes, mais para compreender e estabelecer a forma e expressão de seu desenho ou composição com poucos traços e detalhes.

Existem diversas formas para se começar um desenho, fazendo a medição de cada parte do objeto, alguns autores utilizam o método natural, seguindo as linhas da imagem e contornando primeiro, outros criam grades para guiar o desenho, criar as formas básicas do objeto e depois seguir com os detalhes e traços finais, ir adicionando as tonalidades primeiro e formando o desenho e assim por diante.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Para começar vamos analisar as formas que existem, sabemos que existem várias formas geométricas existentes, e podemos nos guiar nelas para criar nossos esboços antes de finalizar.

Pegue um papel e comece a desenhar formas, utilize os traços e as posições das mãos. Desenhe de forma livre para soltar o traço e fazer esboços, a seguir vamos ver algumas medidas de proporção.



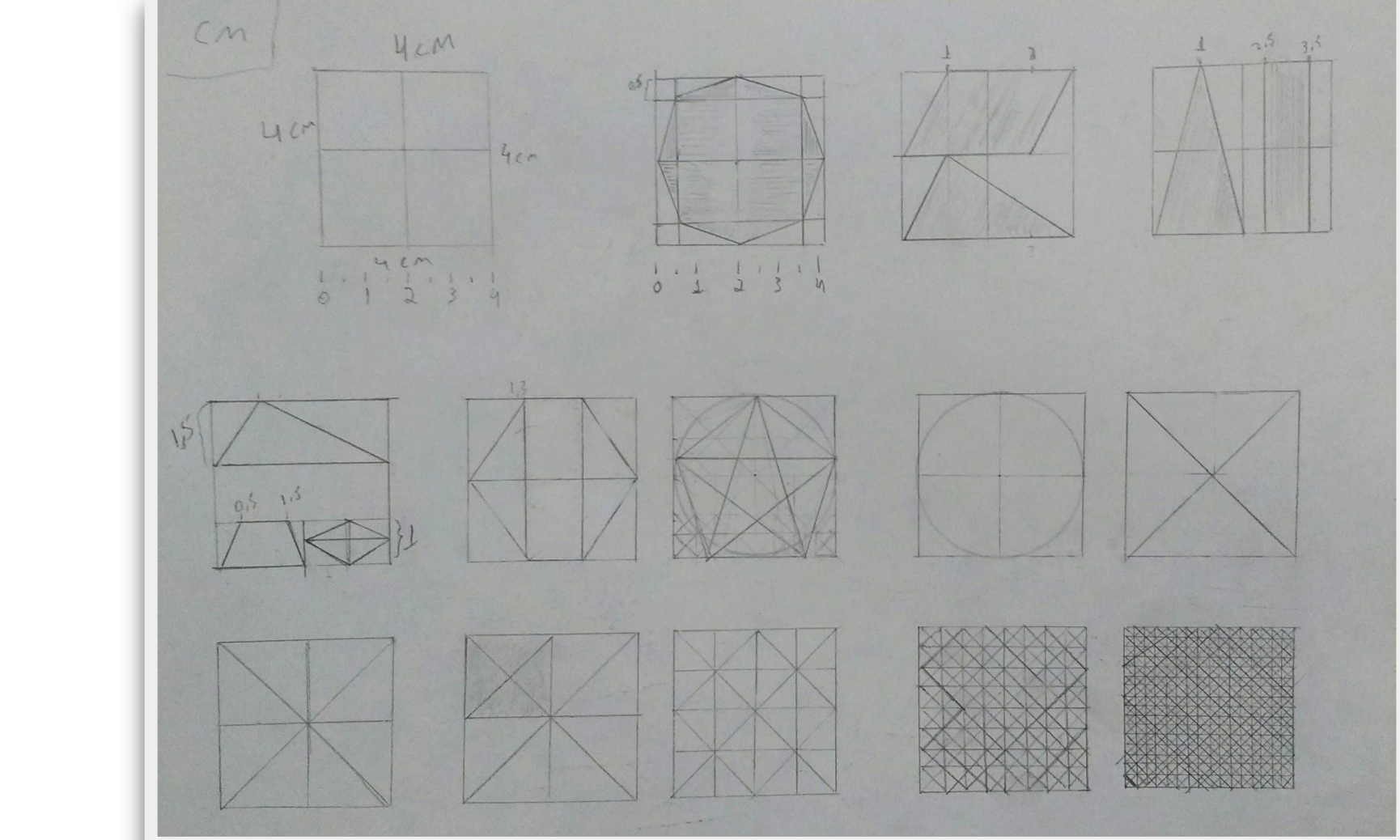
Parte 3: exercitando esboços e formas

Vamos ver na imagem a seguir a construção de algumas formas geométricas. Como construí-las e fazer uma proporção correta, não é obrigado fazer proporções corretas, porém é necessário saber a origem do que estamos desenhando, a forma, por exemplo o porque que o meio de um quadrado inclinado é diferente de um quadrado de frente, e como medir isto, e assim por diante.

Comece com algumas medidas simples, faça um quadrado em uma medida que seja mais fácil para dividir, divida ele em quatro partes ou mais e vá fazendo as proporções. Vale a pena estudar as formas geométricas, caso tenhamos esquecido, ou caso não sabemos.

As formas geométricas planas são formadas por linhas que se fecham e possuem lados, já o círculo é uma forma sem lado, cujo o raio(tamanho) é medido do centro a uma de suas extremidades. O triângulo por exemplo é uma figura polígono, as formas podem se classificar pelos ângulos ou pela medida dos lados. O trapézio por exemplo é um retângulo com 2 lados e bases paralelas, ou seja você tem 2 lados geralmente inclinados e duas linhas paralelas.

O trapézio é um quadrilátero, assim como o retângulo e losango, o losango é um quadrilátero equilátero, ou seja possue lados iguais. Fonte para estudar sobre figuras planas. Formas figuras


cm
4cm
4cm
4cm
4cm
0 1 2 3 4
0 1 2 3 4
1 2
1 2,5 3,5
1,5
0,5 1,5
1,3

Parte 3: exercitando esboços e formas

Fazendo os exercício acima coseguimos algumas proporções, algumas figuras tem lados iguais, outras 2 lados iguais e 2 diferentes. Se criarmos um canva, uma área que vamos desenhar e dividir esta área, podemos nos basear para criar formas mais simétricas.

Também achamos o meio do quadrado traçando um X ao meio, e a partir daí vamos dividindo a forma, isso pode servir para outras formas também como o retângulo. Em perspectiva vamos precisar usar esta divisão caso queiramos fazer as medições corretas no desenho.

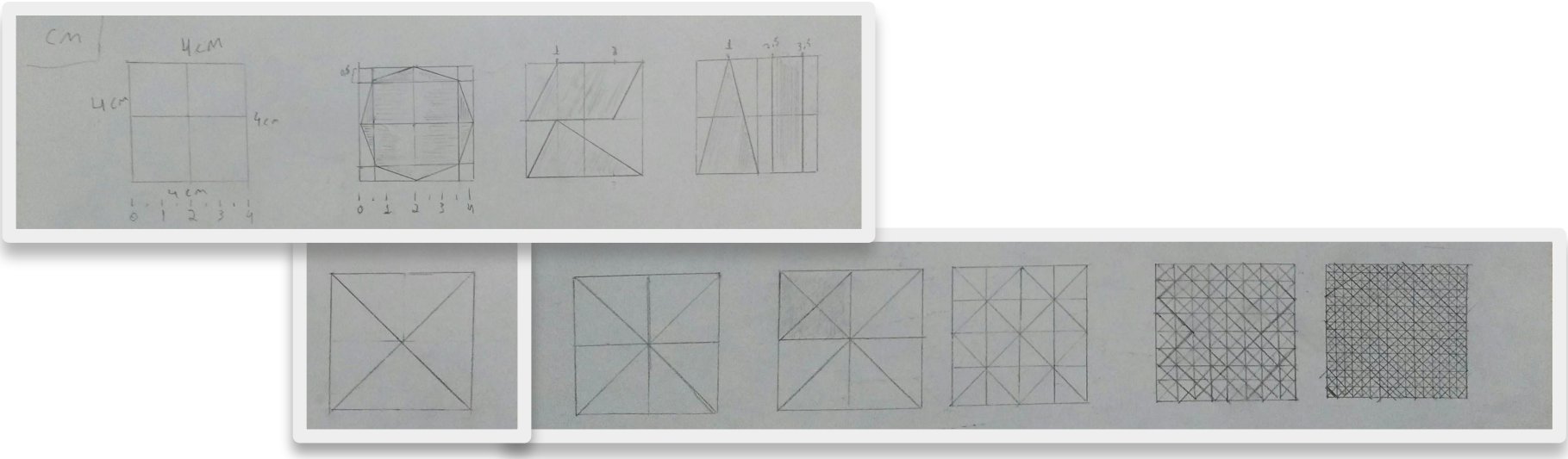
E até criamos um padrão, ou seja, uma sequencia de formas que são iguais e se repetem, poderia ser uma textura, no caso da última divisão que fizemos com o X no quadrado.

O espaço negativo são as áreas fora da forma dentro do canva que criamos, que são formas também, que em desenho é necessário observar para poder ajudar na construção do desenho, mais a seguir vamos ver algums exemplos.

No caso da estrela, construimos o canva, o quadrado de 4 centimetros, criamos um círculo dentro, para criar o círculo usamos o compasso que é um instrumento para fazer formas com curvas. Depois criamos um polígono com lados iguais, para estabalecer o meio do poligono tivemos que dividir o lado do quadrado abaixo em 6 partes. Para isso usamos a divisão dos X, depois traçamos a forma estrelar.

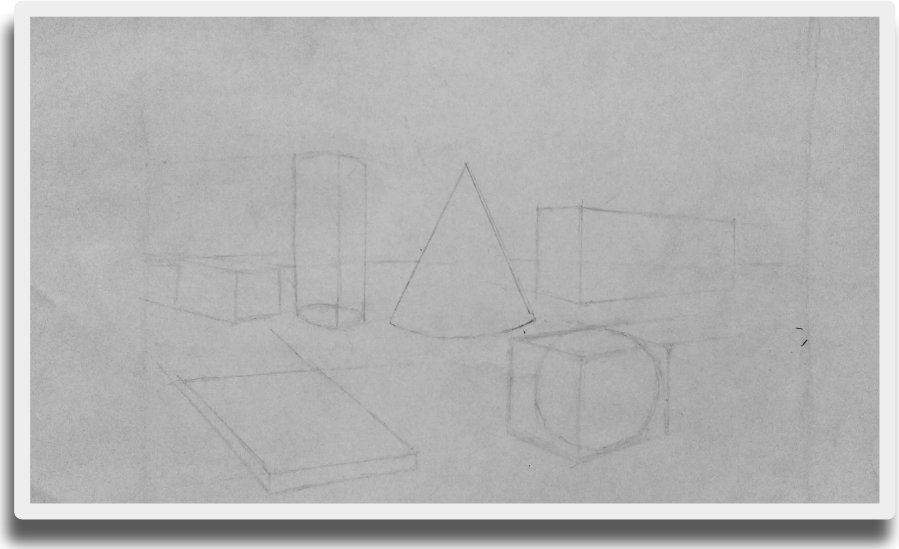
Parte 3: exercitando esboços e formas

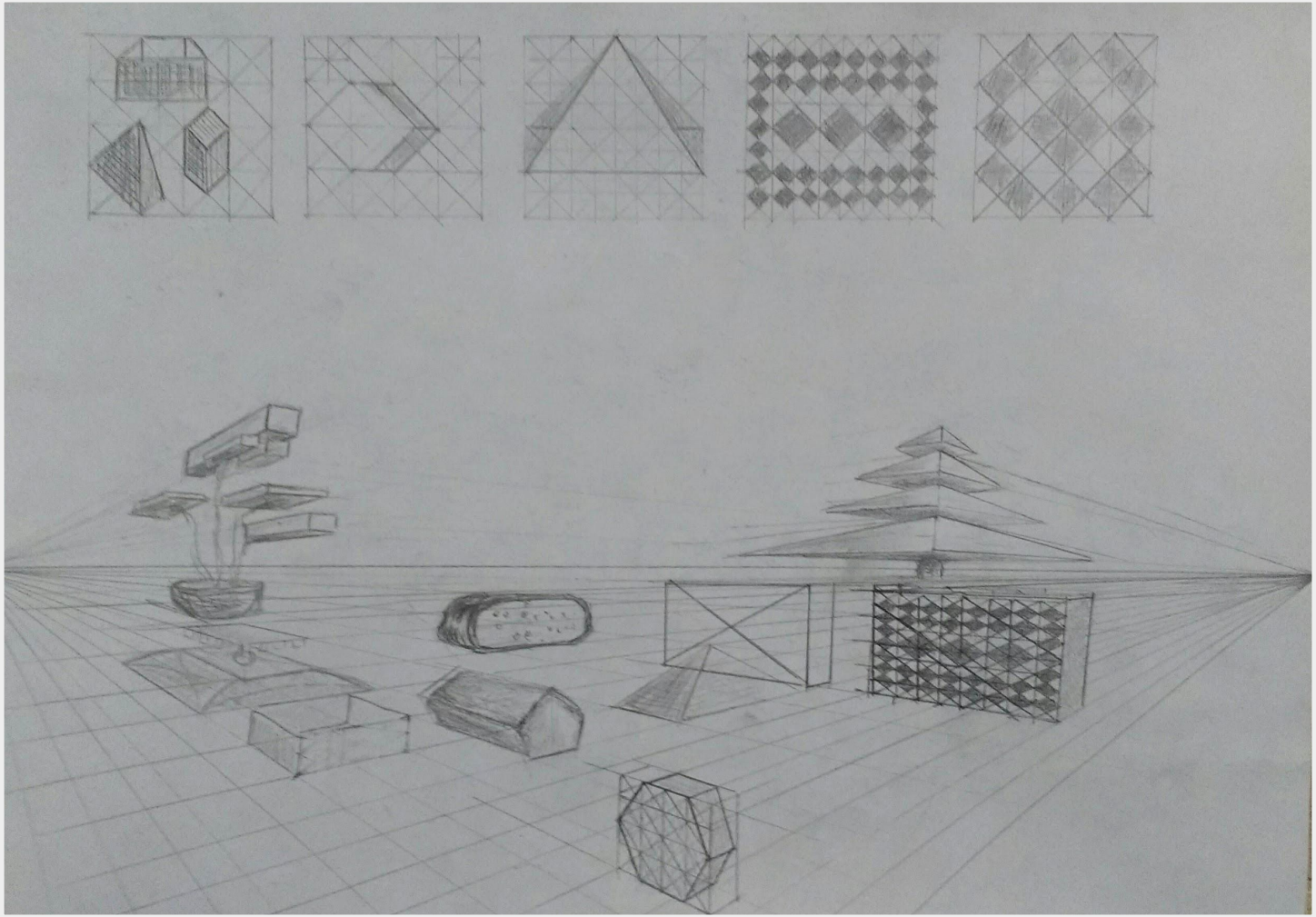
Abaixo então como vimos temos algumas divisões simples, a divisão em X é muito usada em perspectiva, para achar o meio das formas em posições inclinadas. O que facilita bastante na hora do planejamento de seu desenho. Então fazemos bastante exercícios iniciais de formas, para mais a frente estarmos mais familiarizados e irmos desenhando e esboçando de acordo com a referência que usarmos.



Parte 3: exercitando esboços e formas

A forma tridimensional podemos criar usando as projeções gráficas, neste livro vamos ver a projeção perspectiva e paralela, isso ajuda a deixar os objetos mais alinhados e proporcionais quanto a cena toda(no caso perspectiva) deixando mais real o desenho. Adiante veremos como criar em 3 dimensões os objetos. Porém vamos iniciar fazendo ilustrações, seria como se a imagem estivesse em 1 foto e você estaria olhando bem de próximo como se fosse somente aquele objeto em si, sem relação com o ambiente. Um desenho livre poderíamos dizer.

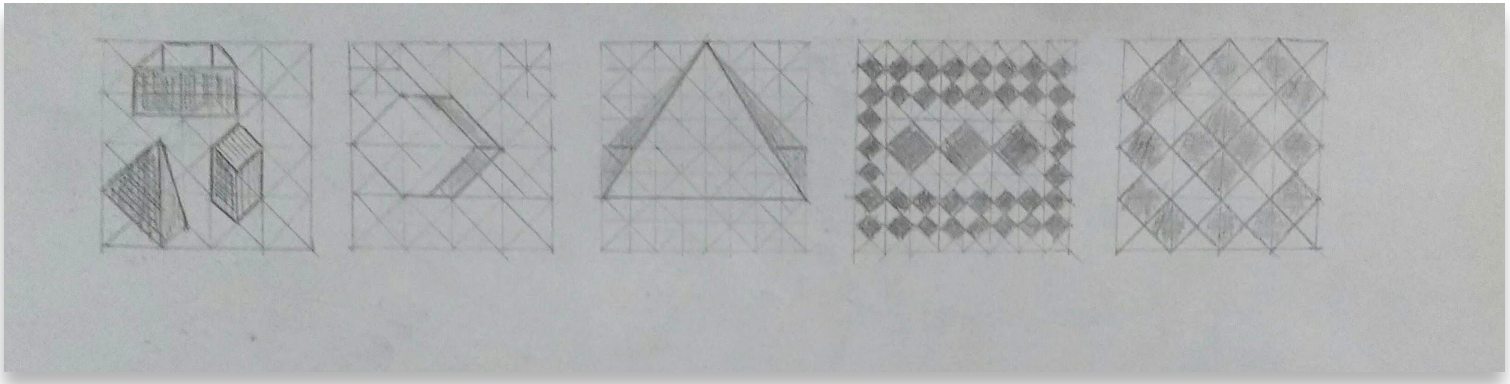




Parte 3: exercitando esboços e formas

Vimos então acima que podemos usar as divisões das figuras geométricas em planos em perspectiva, mais a frente vamos adentrar no assunto de projeções gráficas perspectiva e paralela. Abaixo temos alguns objetos em projeção paralela, vemos o objeto em 3 dimensões.

Temos os padrões também(patterns), que são figuras com detalhes que vão se repetir em sequência, dando uma textura e detalhe para o objeto.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Se formos desenhar algumas formas podemos estabelecer uma base para o que começar a esboçar, colocamos as formas que vimos e depois traçamos o formato do objeto, feito isso depois podemos ir construindo o desenho e depois estabelecendo a posição da luz e sombreado e ir adicionando textura.

No exemplo a seguir podemos notar que estabelecemos a forma do objeto para nos guiar, depois desenhamos as linhas e contornos para formar o objeto que queremos e depois adicionamos a textura e a tonalidade(luz e sombreado) na sequência do ebook.

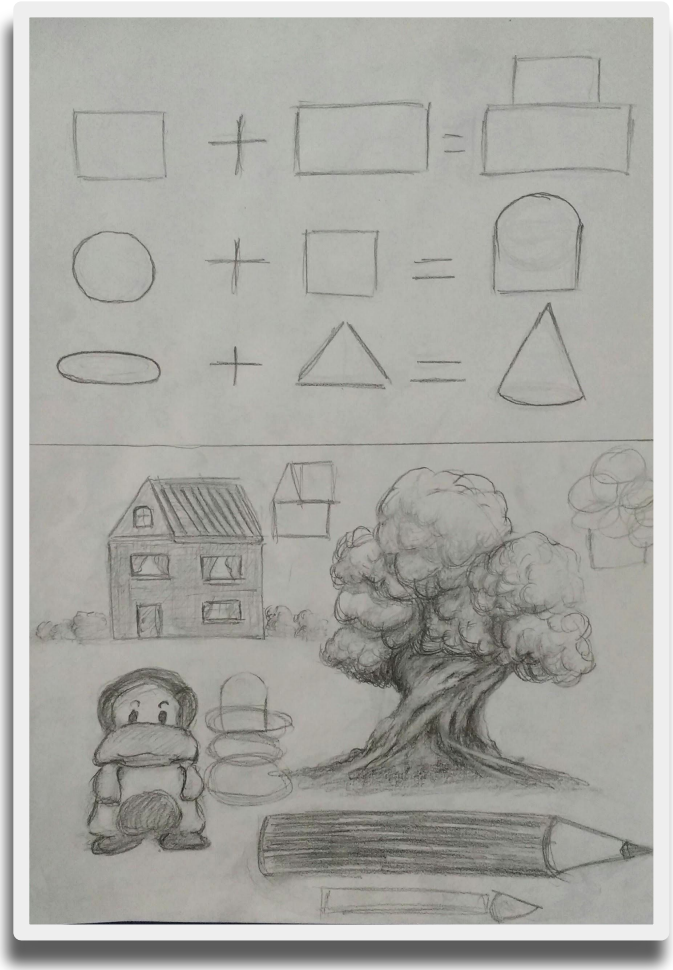
Para esta fase ainda não estamos considerando sua relação com o ambiente, ou seja não precisamos dar um efeito de 3 dimensões, neste estágio seria como pegar a foto e colocar bem de perto e ver somente sua silhoueta, então pode usar algumas fotos, pois tem mais opções, mas para início o bom seria o desenho de observação, pegar um objeto na sua casa e desenhar a partir dele.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Formas bem simples no esboço ao lado mas que começam a mostrar o desenho que queremos desenhar em uma forma simplificada e mais ou menos simbólica.

Podemos ver várias combinações, triângulos com retângulos, círculos com quadrados, elipses, etc…

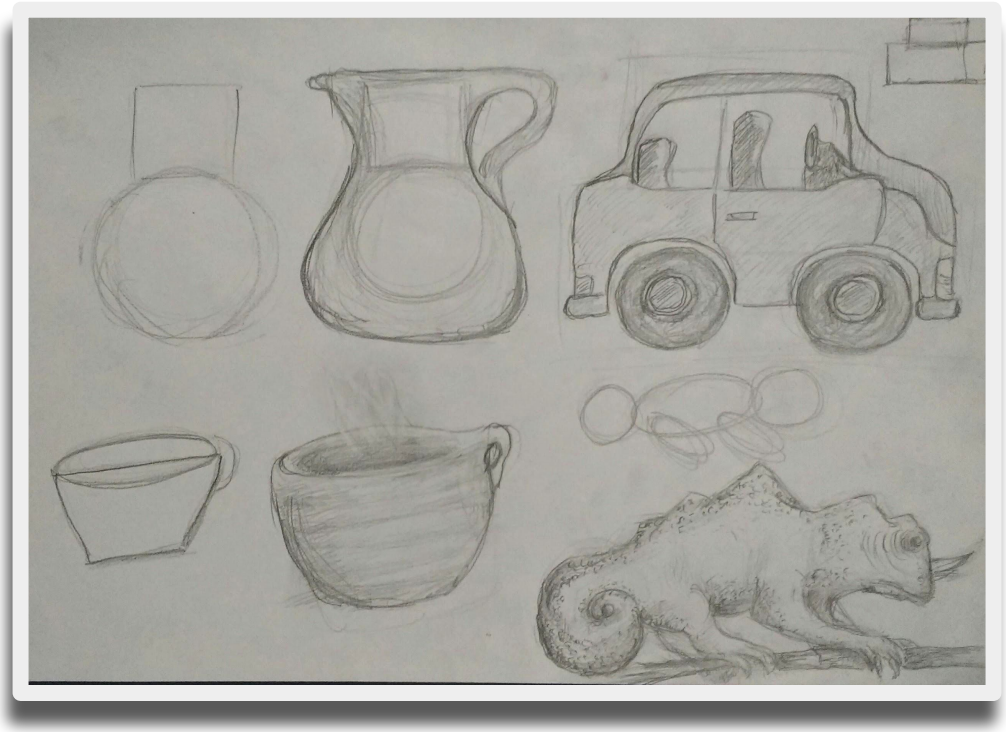
Tudo vai depender depois de contornar a forma do objeto que você quer, criar a tonalidade e depois texturizar, isso que vai caracterizar o desenho.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Combinações simples de formas para nos dar a base e depois vamos tonalizando e texturizando a nossa maneira ou de acordo com a referência.

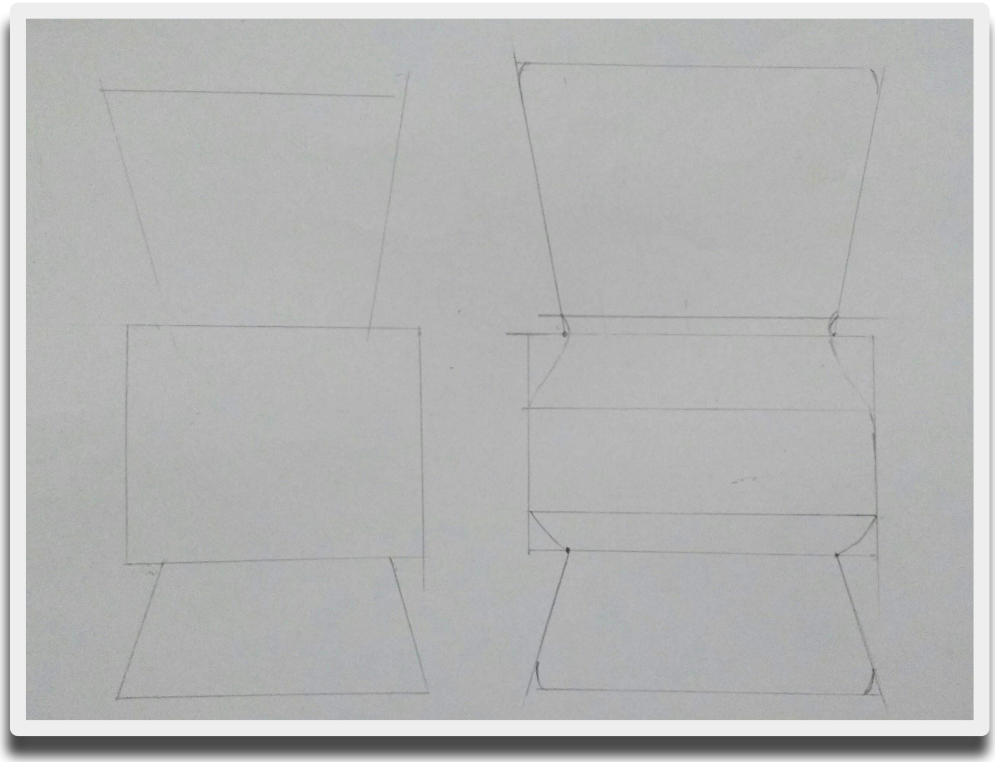
Ao lado exemplos mais ilustrados e simples de como podemos usar formas geométricas para desenhar, desenhos mais bidimensionais, se preocupando mais em ilustrar, definir o que é o desenho em poucos detalhes.



Parte 3: exercitando esboços e formas

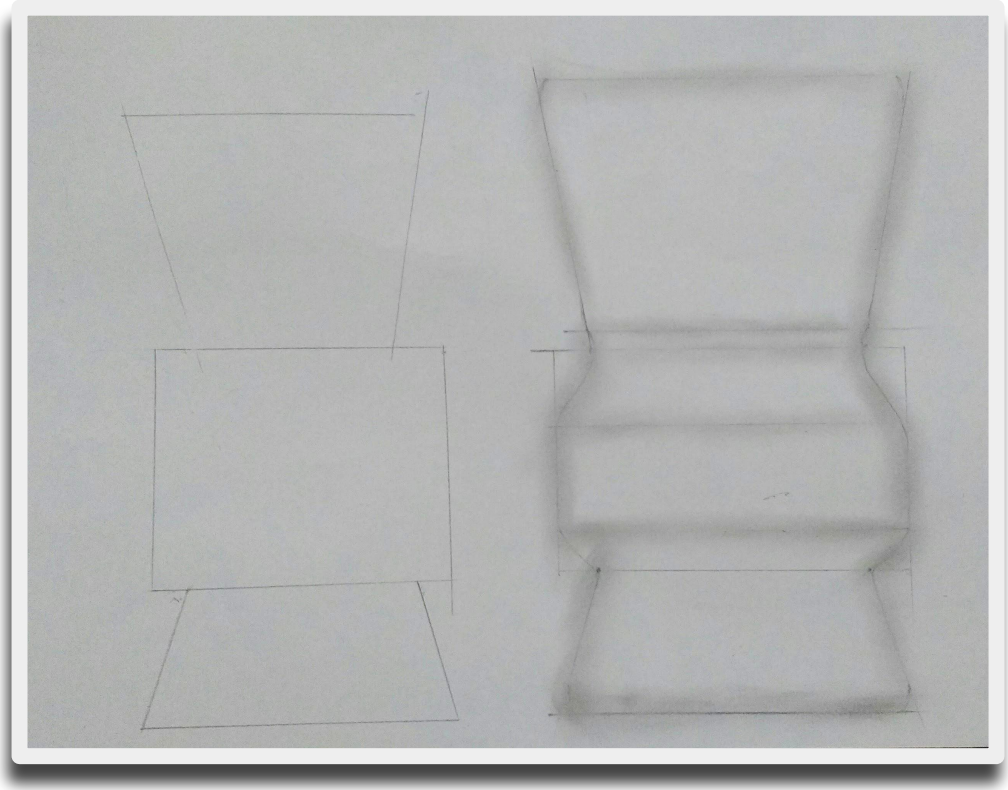
Sem se preocupar em medir as proporções, procure algumas imagens e veja algumas formas contidas nos objetos, pegue as formas que você aprendeu acima e faça uma guia. Criamos a forma principal, o canva, neste caso temos um retângulo bem alto, em seguida vamos dividir então nas partes deste objeto, se dividirmos o canva todo vamos ter algo como um quadrado em cima, um retângulo no meio e outro retângulo abaixo, depois contornamos para fazer as partes do objeto.

Nesta etapa colocar no papel o que vemos de formas. Desenhos mais soltos mesmo. Mas para medir, pegamos uma régua, ou o lápis, estique seu braço total em frente a imagem e meça a altura e largura, caso não tenha régua pode usar o lápis também ou dois lápis como uma pinça, e trace uma linha no meio. Assim você tem uma base para pode desenhar. Crie guias com lápis mais fraco, para depois apagá-las.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Ainda não vamos ver o processo em detalhes, mas já pode ver e criar algumas tonalidades e vamos texturizar, mas vamos ver mais adiante com mais calma, este exercício seria mais para mostrar o processo de forma simplificada. Para passe o dedo ou o esfuminho nas bordas para aproveitar e criar umas tonalidades. Isso já de preferência, se quiser somente desenhar algumas linhas também pode, através desta forma podemos criar vários objetos.

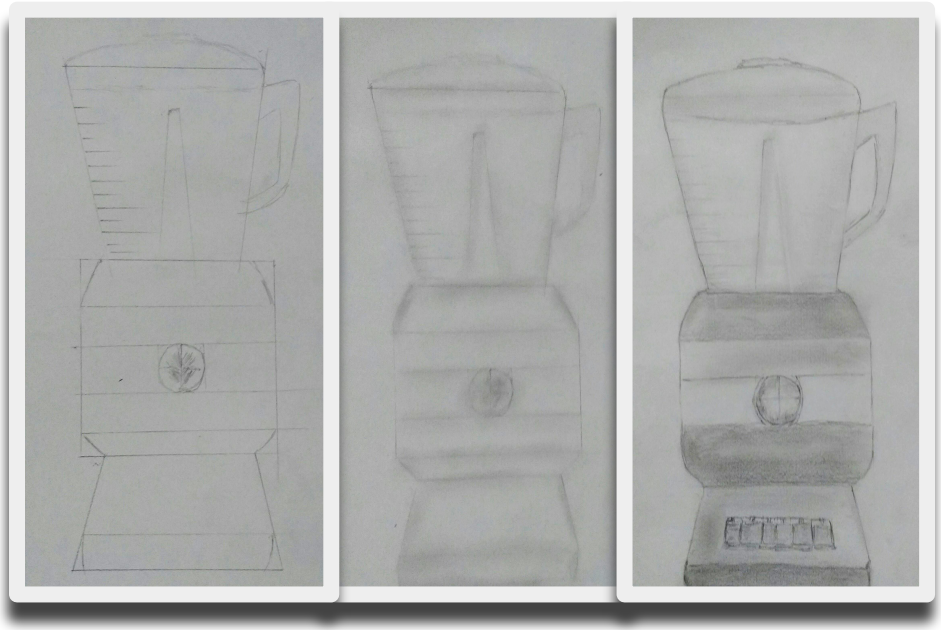


Parte 3: exercitando esboços e formas

Depois você texturiza da forma que achar melhor, em seguida no livros vamos aprender mais a fundo, mas você pode testar agora, trace linhas bem leves, alternando alguns traços fortes e fracos, assim você vai texturizando, se você fizer este exercicio na imagem toda você verá que obterá uma textura muito boa para este objeto.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Utilize para alguns objetos bem simples, somente para ir visualizando as formas, sem se preocupar em ser algo perfeito de início. Com a estrutura anterior comece a traçar curvas linhas dobras e contornos para ir caracterizando o objeto. Apagando as guias vamos concertando os detalhes para finalizar o desenho.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Vemos então que com algumas formas podemos criar vários tipos de objetos.

Usando 3 formas unidas pudemos criar 3 objetos, ainda que não seguindo muito regras de perspectiva, desenhando de forma dimensional. Agora sem usar o esfuminho, adicionando algumas tonalidades apenas com traçados.

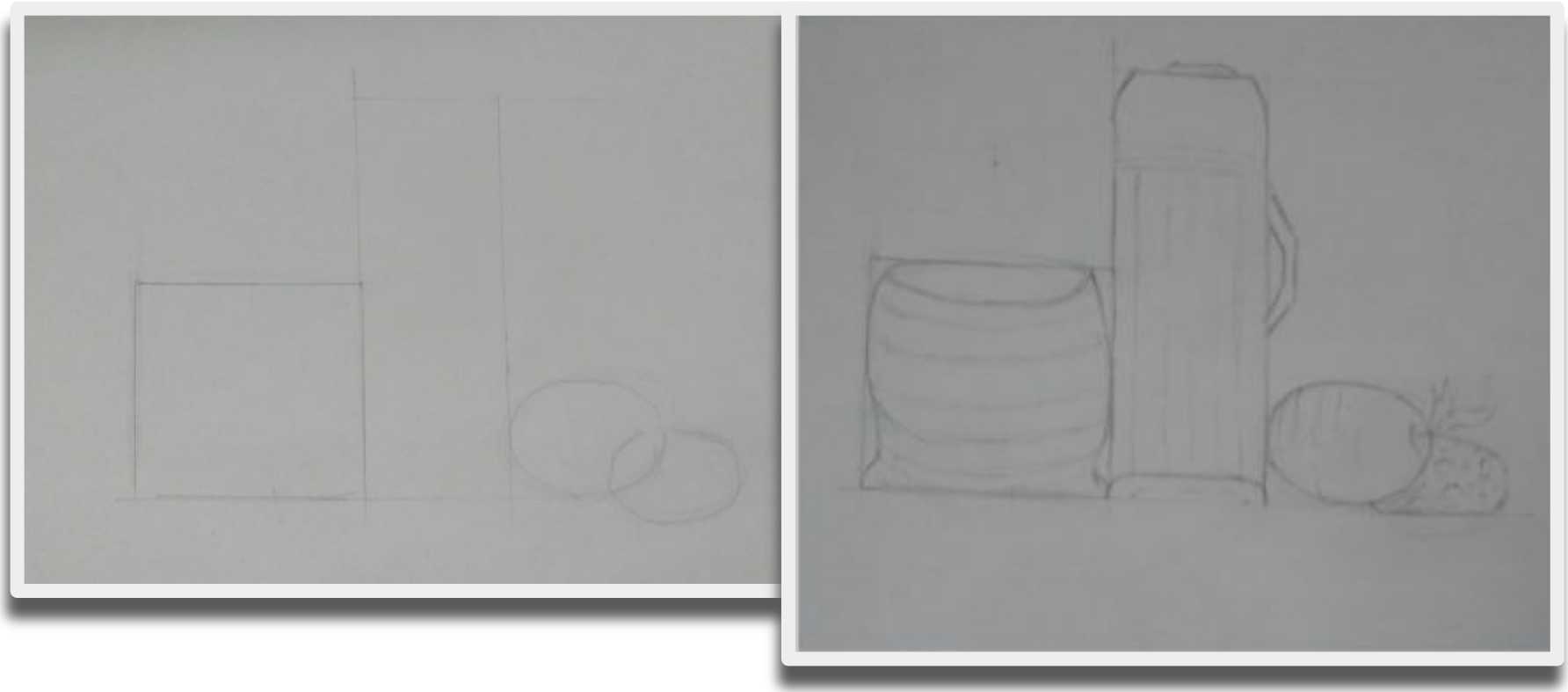
Parte 3: exercitando esboços e formas

A seguir temos 4 formas desenhadas e podemos desenhar o que quisermos, veja que não tem direção, são apenas as guias para desenharmos dentro das formas, a posição que você escolher pode ser uma separada da outra ou junto etc… contornando os objetos que você quer desenhar.

Crie a base das formas, esboçe os contornos do objeto com um lápis hb, bem fraco só para dar a base, depois você contorna finalizando com um traço mais forte ou com um grafite mais escuro, como o 2b.

Coloque objetos simples a sua frente e faça como no exercício a seguir, seria um exercício de desenho de observação, pegue as formas simplificadas dos objetos e vá adicionando os detalhes. Se quiser medir certo as proporções, pode apontar o lápis ao objeto e marcar a medida e passar ao papel, se você estiver mais distante os objetos se tornam menores e assim por diante.

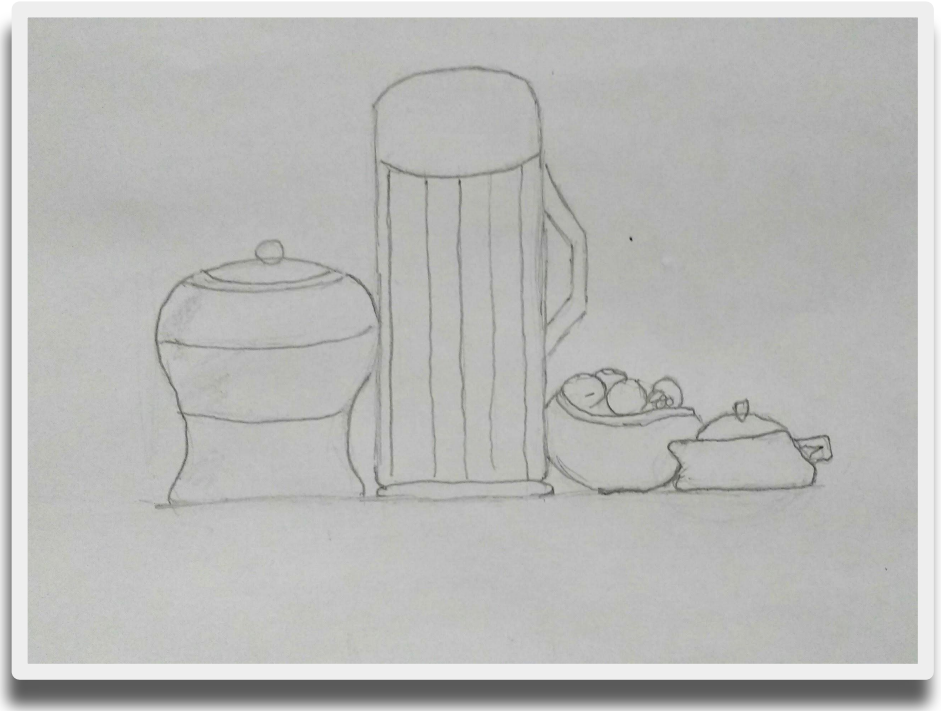
Parte 3: exercitando esboços e formas



Parte 3: exercitando esboços e formas

Na segunda fase já desenhamos as linhas do objeto contornando dentro das guias das formas o que queremos, dependendo do que você quer, você pode desenhar dentro das guias, escolhi os objetos aleatórios sem referência, acessando memória

ou somente dando forma mesmo através de linhas e contornos sem saber o que vai sair, brincando com traços e linhas e formando o que você quiser, sem se importar muito com perfeição, mas você pode pegar referências se quiser, seja fotos ou objetos na sua casa.



Assim somente as linhas ficaria um estilo ilustração.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Já com a texturização, você pode também dar nova cara ao objeto ou então atenuar mais para ser menos simbólico e ilustrado. Note que com a mesma forma podemos criar os contornos e traços do desenho para fazer diferentes objetos.

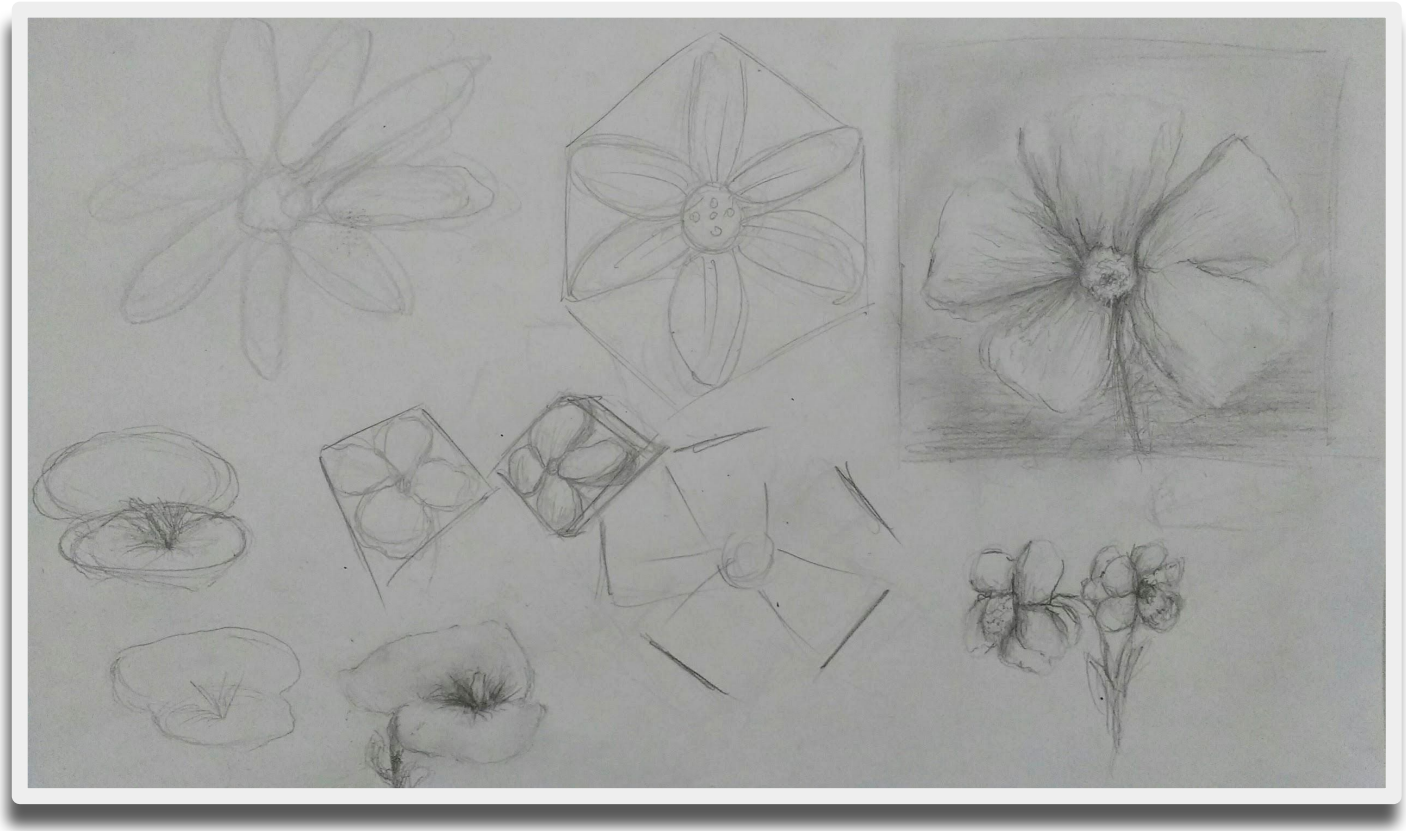
desenhos já na fase de texturização

Parte 3: exercitando esboços e formas

Começar com flores e natureza é bem fácil de entender, depois você pode começar a procurar objetos mais difíceis, o importante é conseguir enxergar a forma de base, mas se quiser pode alterar também a forma, criando a sua de uma forma mais livre e criativa, usando somente o posicionamento, ou as tonalidades ou a textura e cores.

Fonte: wikipedia

Parte 3: exercitando esboços e formas

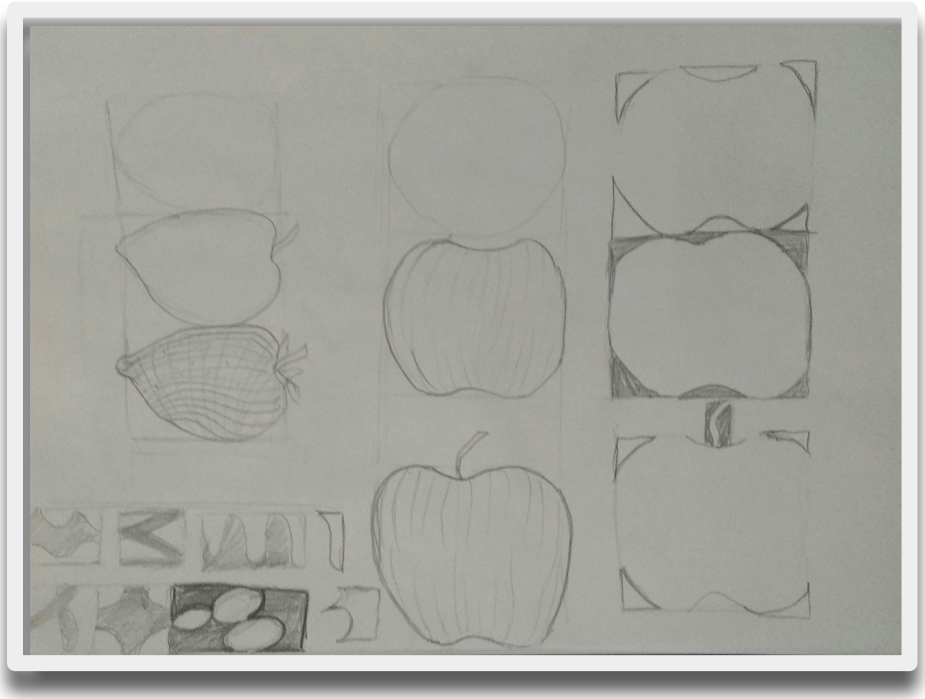


Parte 3: exercitando esboços e formas

Então, você vai criar a forma para guiar seu desenho, contornar e depois pode começar a criar tonalidades e texturizar. Veja no exemplo ao lado os passos, veja que você pode usar as partes escuras, ou claras para criar os contornos, neste estágio você pode fazer estilo ilustração mesmo, para treinar os esta etapa de formas. As partes sem ser o objeto são chamadas de espaços negativos, tire proveito disto e vá medindo o objeto também se guiando por estes espaços da referência que vai usar.

Então nem sempre você se guia por linhas próprias do objeto, comece a educar sua visão para poder visualizar mais formas além das geométricas.

Veja abaixo as formas obtidas no canto inferior esquerdo, assim você vai desenhando, esta é uma forma, criando uma guia neste caso o quadrado e ir traçando os contornos do objeto em si.



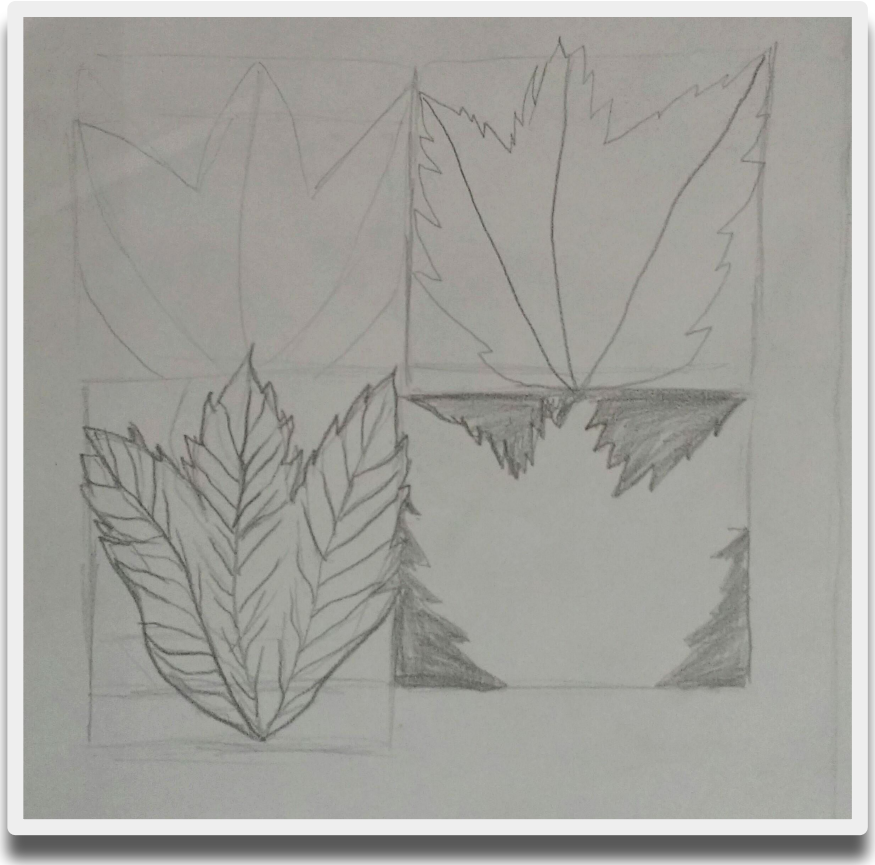
Parte 3: exercitando esboços e formas

Então nem sempre você se guia por linhas próprias do objeto, comece a educar sua visão para poder visualizar mais formas além das geométricas.

Pegue vários objetos e faça este exercício, coloque em guias sejam retangulos, quadrados ou circulos e crie seus desenhos.

Use a referência das flores para começar, depois comece com objetos mais complexos.

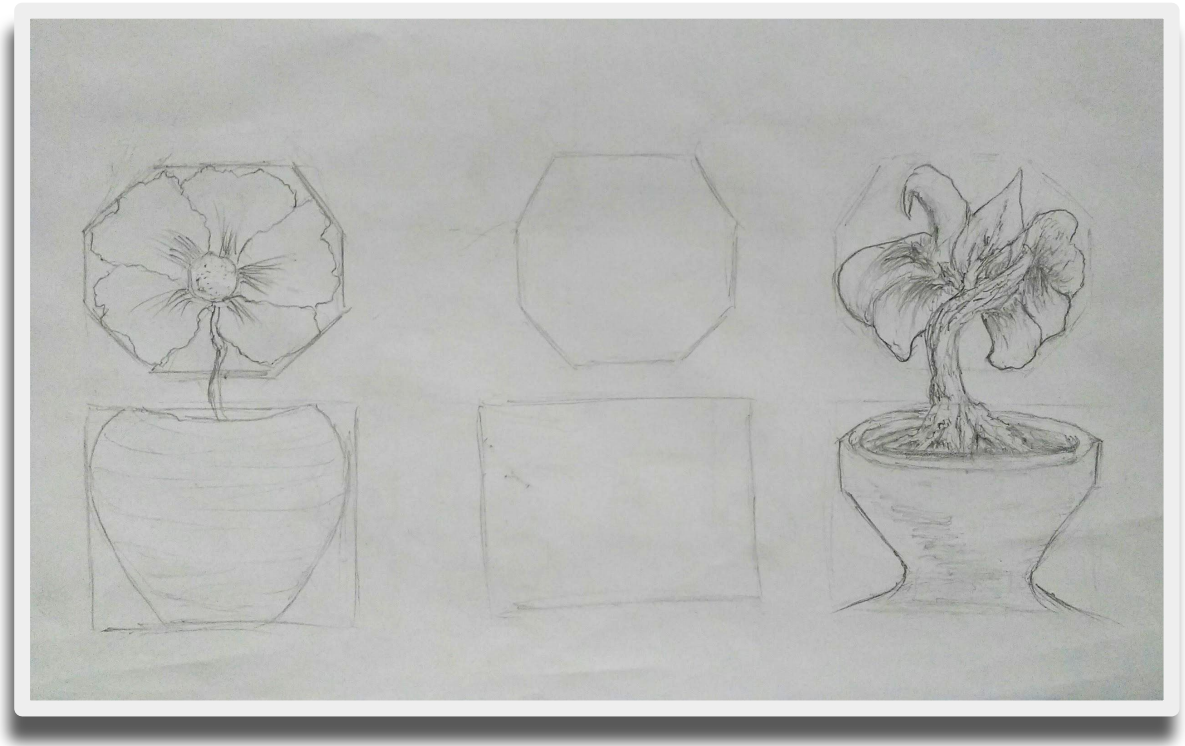
Em caso de linhas, você pode traçar partes escuras assim como as claras, depende do que você quer fazer, temos a tendência de ver somente as partes escuras para traçar as linhas mas você pode também usar as partes brancas.



Parte 3: exercitando esboços e formas

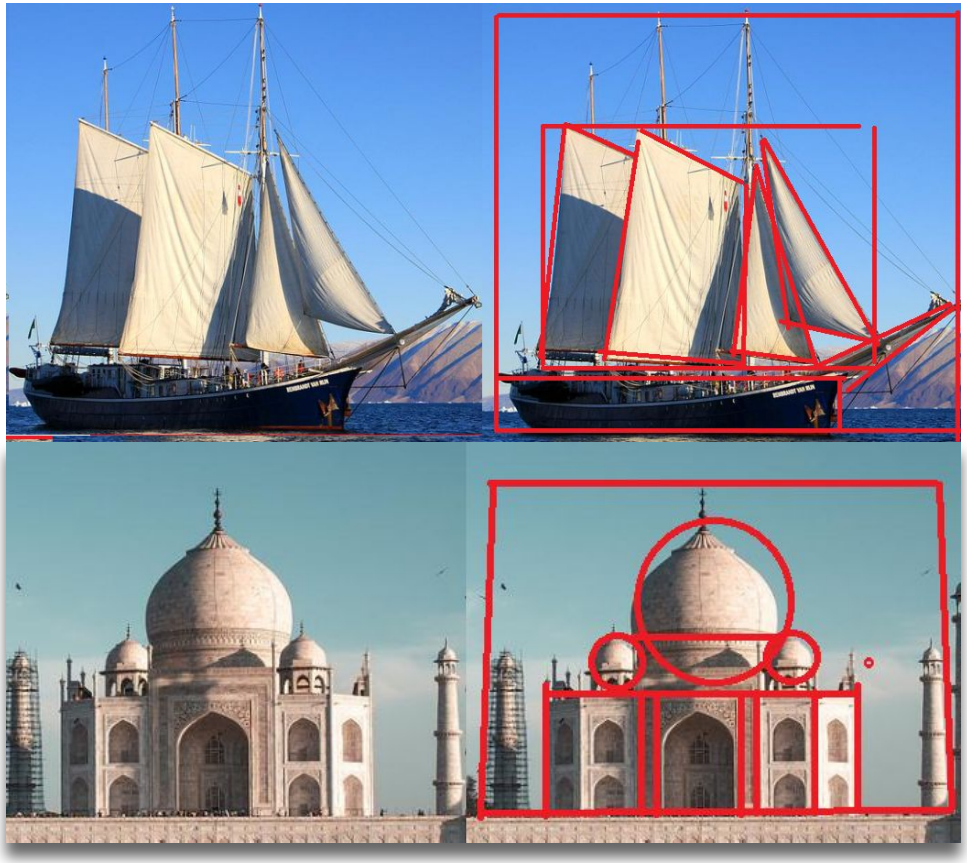
E assim vamos desenhando de forma bem simples, combinando formas, tonalizando e texturizando.

Utilizando guias das formas podemos ter uma visão melhor do que vamos desenhar, então nesta fase você estabelece e desenha o contorno, por exemplo o objeto não é reto como nas guias, adicione as curvas para dar forma para o que você quer.



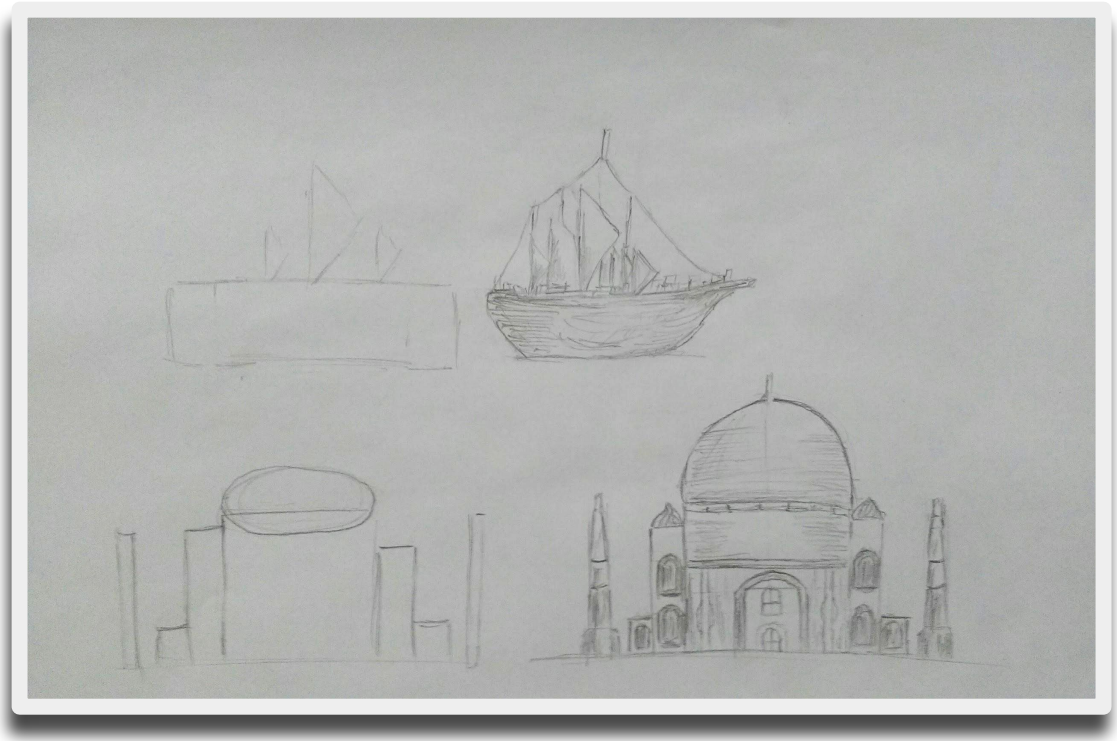
Parte 3: exercitando esboços e formas

Divida ao máximo as formas antes de começar a desenhar, tire proveito dos espaços negativos, desenhe formas básicas simples, e depois trace com algumas alguns pequenos detalhes, depois vamos ver mais aprofundadamente o processo de tonalidade e textura.
Referência> Referencia>



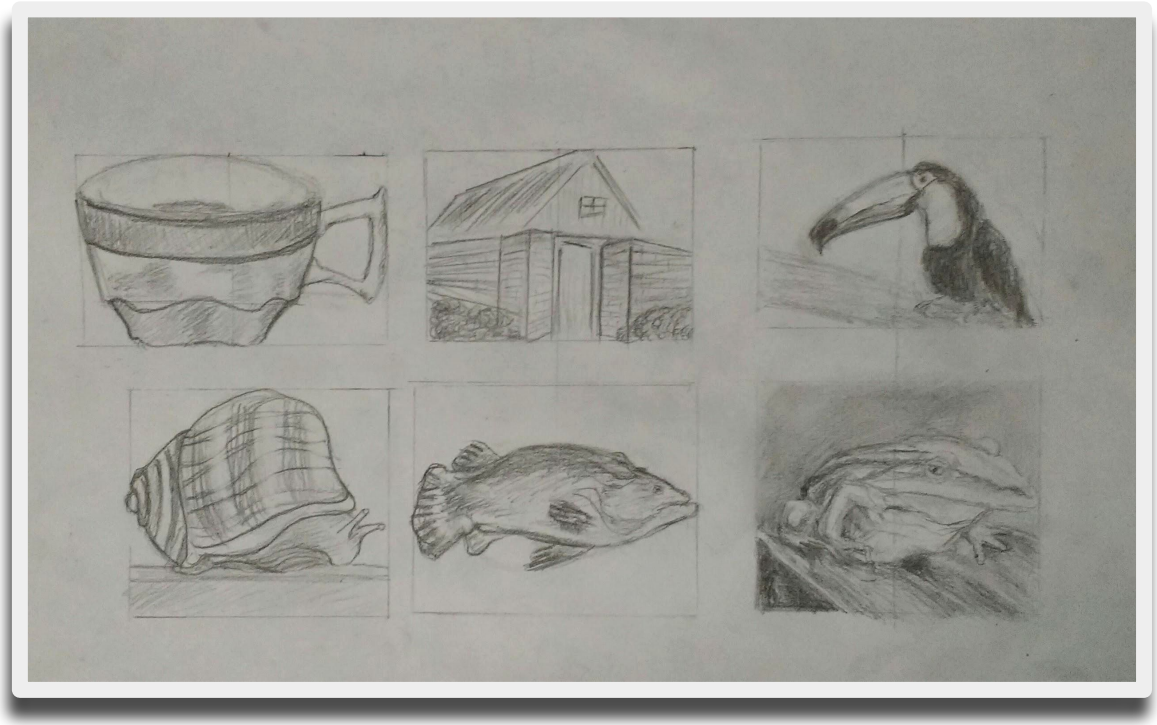
Parte 3: exercitando esboços e formas

Utilizando formas simples você pode começar a partir dai com as formas de duas dimensões, o processo vai ser sempre o mesmo, crie as formas iniciais para estabelecer o tamanho dos objetos contidos na figura em si, e então depois adicione pequenos detalhes e as tonalidades. Se quiser mude formas, o exercício aqui é você reduzir a imagem com alguns traços no desenho.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Podemos fazer vários desenhos desta forma, ilustrando simples, seguindo os modelos anteriores, colocando em um canva, um quadrado ou outra forma para fechar o objeto que você vai desenhar e vamos desenhando de forma básica, sem se preocupar muito com a textura e tonalidades, tente ir vendo formas e construindo seu desenho, resumir o desenho em poucas linhas ou manchas.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Esta parte de formas ajuda muito a começar a desenhar, você precisa planejar o desenho fazer medidas e concretizar, alguns artistas citam que enxergar formas dos objetos pode ser bom e ruim, ou seja, ao desenhar algo, o seu cérebro de imediato começa a interpretar o desenho, como formas geométricas, ou seja o que vimos acima.

Porém, ao ir mais além e observar bem o que estamos desenhando podemos notar que nem tudo será totalmente redondo ou quadrado, o lance aqui é você usar as formas somente como guias para ir criando de uma forma mais ilustrativa e simbólica seus desenhos, na parte de tonalidades e texturas podemos modelar mais as formas, as guias de formas e a perspectiva que vamos ver a seguir servem como base para posicionar os objetos, para dar profundidade a cena, para não sair também muito abstrato ou artístico, lembre-se existe desenho mais objetivo e mais subjetivo, existem várias formas, você ao tempo vai saber quando ser mais objetivo e menos objetivo no desenho.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Até aqui vimos e desenhamos de uma forma mais livre, usamos formas de uma vista frontal e contornamos o desenho, sem nos ater muito para algo muito realista e sua relação com o espaço, como se colocássemos o objeto bem a frente de nossos olhos e começarmos a desenhar, sem variação da posição da vista do desenhista, seria uma forma mais simbólica de desenhar, sem se preocupar com distâncias ou profundidade, extraindo mais as linhas e traços característicos usando as formas geométricas como guias.

Então, para dar mais realismo e tridimensionalidade é usado os fundamentos de perspectiva, que é um tipo de projeção gráfica(podem ser paralela ou perspectiva) que vamos usar para poder criar objetos em várias posições dentro de um ambiente ou posição de imagem. Agora precisamos usar formas geométricas em 3 dimensões para formas guias para o desenho ou pintura.

São projetadas linhas paralelas para formar os lados em diagonal, uma projeção paralela(na maioria) essas linhas não se encontrarão para formar ângulo, deixando o objeto sem efeito de distância e profundidade, está em 3 dimensões porém sem relação com o ambiente. Enquanto em perspectiva essas linhas se encontram para dar um ângulo e portanto vão dar um efeito de distância e profundidade ao objeto. Por exemplo vimos o quadrado, digamos que é um cubo visto de frente tem seu lado frontal com proporções iguais, não vemos os lados também, porém se colocarmos este cubo inclinado dentro de um ambiente vamos ver os lados e estes um pouco ou mais reduzidos e alguns sobressaltados, chamados escorços ou encurtamentos(foreshortening).

Parte 3: exercitando esboços e formas

Ou seja, ele está inclinado, vemos então as outras faces do cubo também, como os lados, em certas posições o fundo ou o topo.O estudo é bem vasto porém, vamos nos ater ao conceitos básicos para nos ajudar a ver melhor posições dos objetos para desenharmos com mais realismo.

Temos vários tipos de perspectiva e vários nomes, isto pode confundir um pouco também. Perspectiva linear pode ser chamada de perspectiva de 1,2,3 pontos de fuga, perspectiva angular, pode ser chamada também de perspectiva com 2 pontos de fuga, obliqua, militar, cavalier, isométrica, axiométrica, dimétrica, trimétrica…. dentre outras e várias e várias regras.

Os exercícios a seguir vamos usar mais a perspectiva angular, precisamos dar ao desenho o efeito de distância e profundidade dentro do espaço.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Antes de adentrarmos em perspectiva, vamos ver rápido sobre desenho de observação, geralmente se fala no início de um curso ou livro, mas acho que você já entendeu um pouco alguns conceitos, então podemos falar, se você aplicar perspectiva na hora de desenhar de observação pode melhorar sua visão na hora de desenhar algum objeto em sua casa, ou outros temas que for desenhar.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Antes de adentrarmos em perspectiva, vamos ver rápido sobre desenho de observação, geralmente se fala no início de um curso ou livro, mas acho que você já entendeu um pouco alguns conceitos, então podemos falar, se você aplicar perspectiva na hora de desenhar de observação pode melhorar sua visão na hora de desenhar algum objeto em sua casa, ou outros temas que for desenhar.

Não tem muito segredo aqui, você escolhe algo para desenhar, seja um objeto de sua mesa, ou algo em uma paisagem. Escolha, o interessante é você captar a essência daquilo, ou mesmo somente para exercitar algum fundamento do desenho, como luz e sombra, formas, movimentos etc…

Utilize o que você aprendeu até agora e comece a desenhar alguns objetos a sua volta! É um bom exercício também! Em still life(natureza-morta) você também pode exercitar composição por exemplo, junte vários objetos, crie uma cena e desenhe a partir daí. Vamos ver alguns pontos para se considerar antes de começar um desenho de observação.

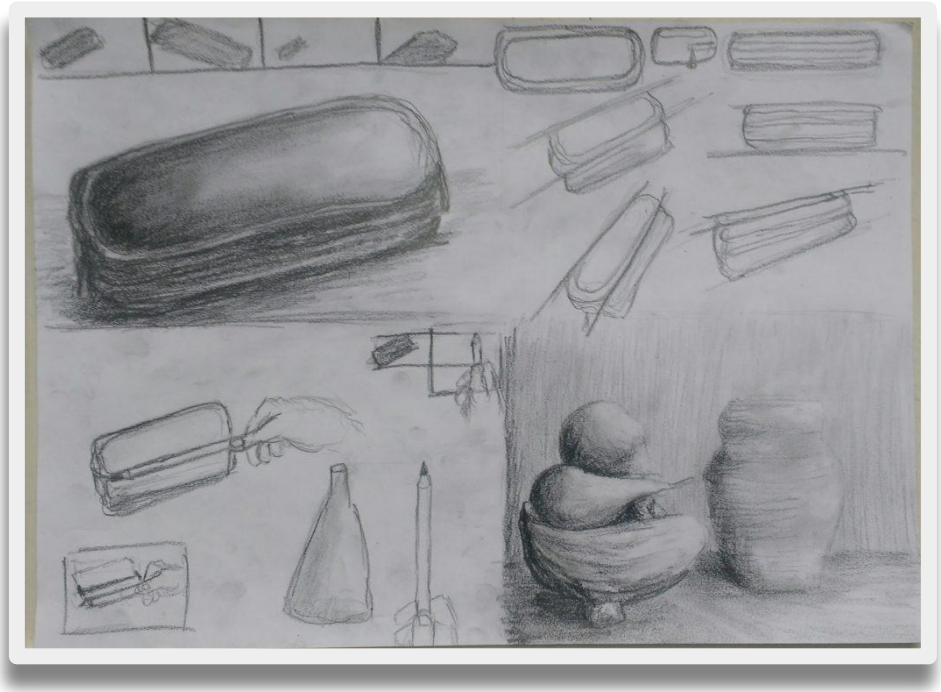
Parte 3: exercitando esboços e formas

Aqui tem um objeto simples, e alguns pontos a se considerar para ajudar em sua observação.

Primeiro estabeleça uma posição ou una objetos. Teste uma posição sua referente ao objeto.

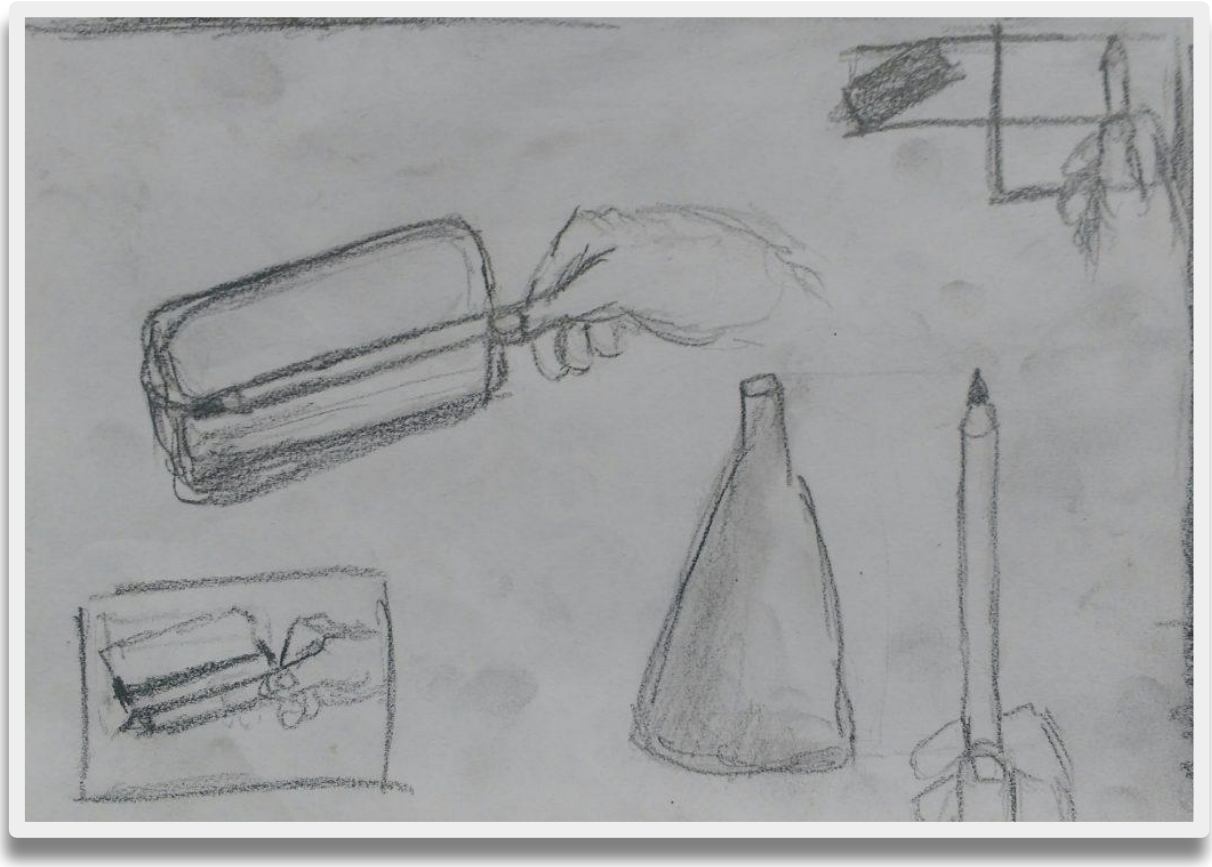
Depois veja no papel e estabeleça limites para você pode ter uma base do tamanho e onde as coisas vão ficar.

Estude as luzes e sombras e também as formas do objeto colocando em várias posições, desenhe antes o topo, ele de lado, em várias posições, estudando bem o objeto antes de ser desenhado.



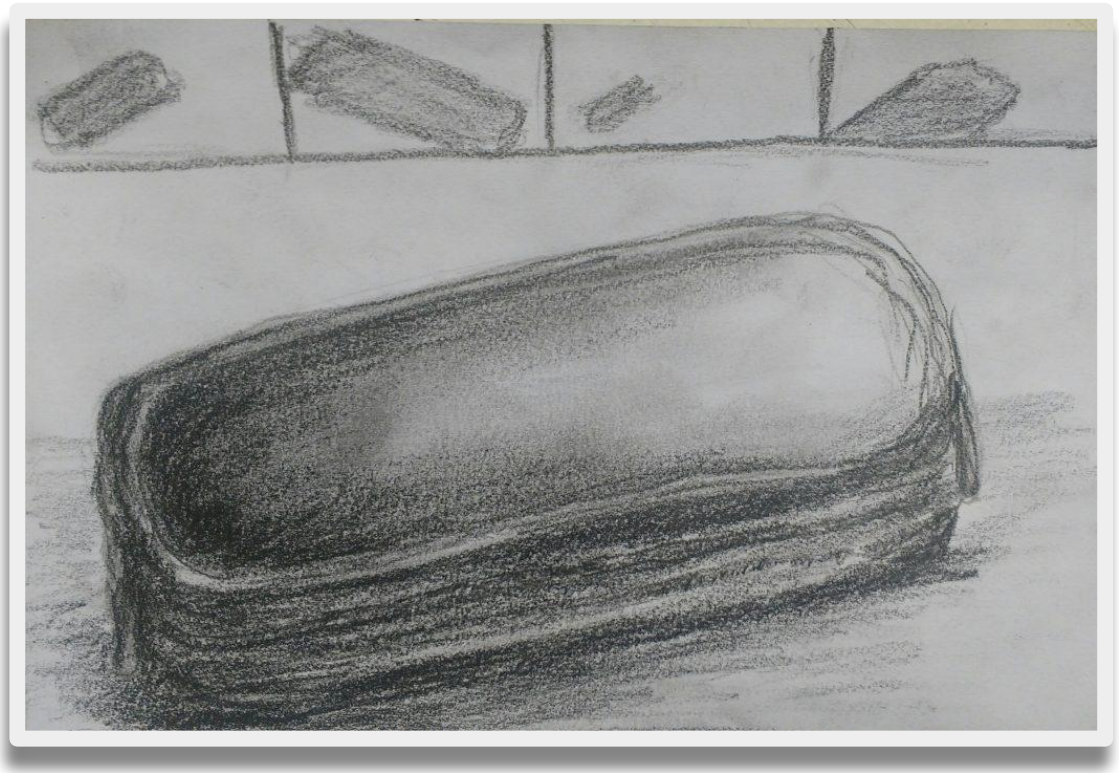
Parte 3: exercitando esboços e formas

Faça algumas medições usando o lápis, estique seu braço todo e meça as partes, os lados, alturas, larguras.



Parte 3: exercitando esboços e formas

No papel, faça algumas formas básicas já com os limites estabelecidos da composição, varie também as posições do objeto e veja uma melhor composição para seu desenho.

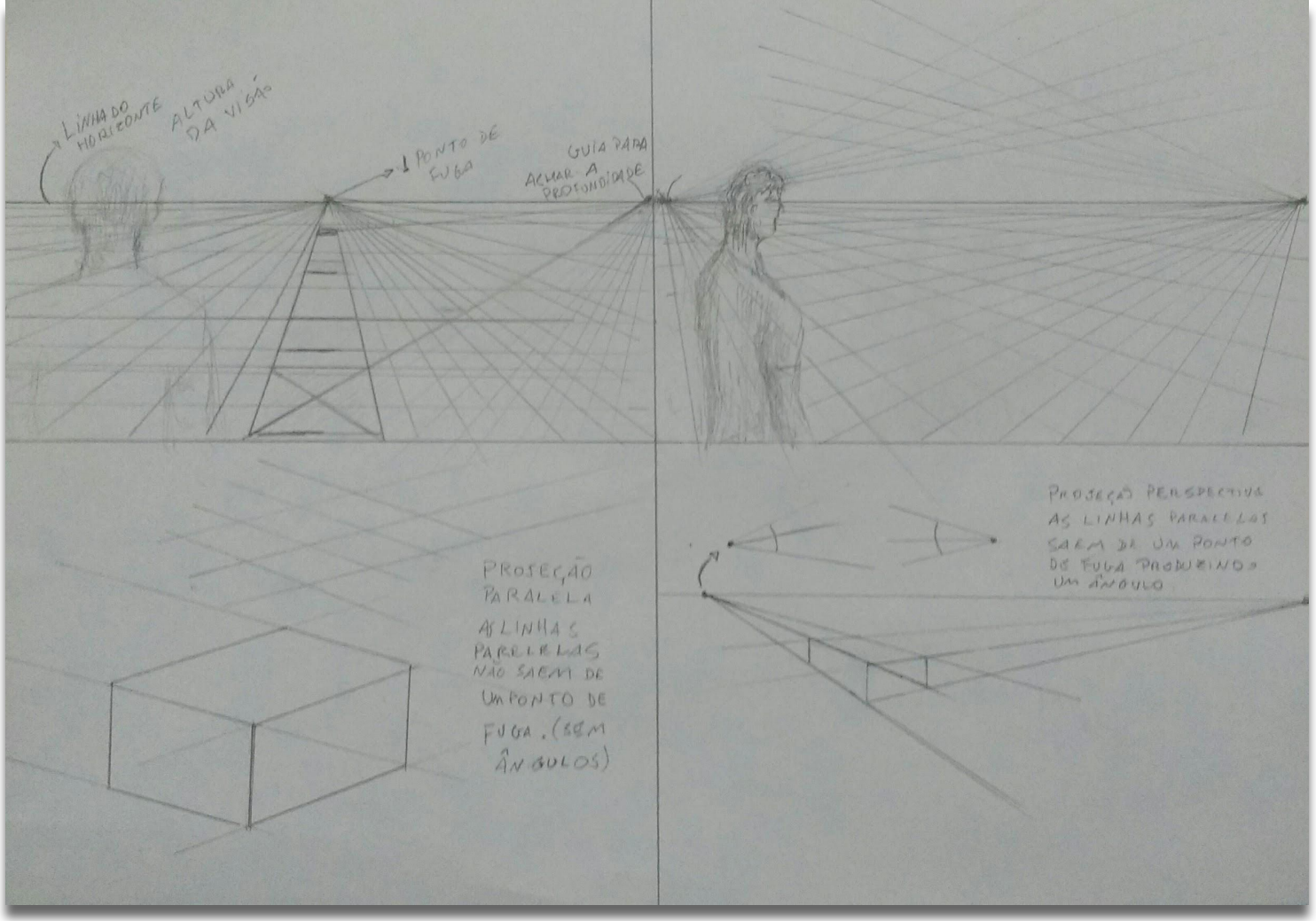


Parte 3: exercitando esboços e formas

A perspectiva consiste em você estabelecer uma linha do horizonte, seria a altura e sua visão, a partir desta, sairão linhas paralelas de um ponto, chamado de ponto de fuga e pontos de vista, e com estas guias você pode construir a base de seu desenho, rotacionando objetos, criando efeitos de câmeras, e outros.

Para criar seu objeto em perspectiva trace uma linha horizontal, será a altura de sua visão, e linhas paralelas a partir de um ponto de fuga e de pontos de vista, que serão guias para posicionar o objeto, assim você consegue dar uma forma tridimensional e profundidade a cena, ou seja ver o objeto como é em relação ao ambiente e aos objetos que o rodeiam. O ponto de vista é usado para criar lados inclinados com inclinações diferentes da linha da visão(linha do horizonte), por exemplo um teto de uma casa. Parte do ponto de fuga para cima ou para baixo, deste ponto de vista saem linhas para criar o lado inclinado fora do centro da visão.

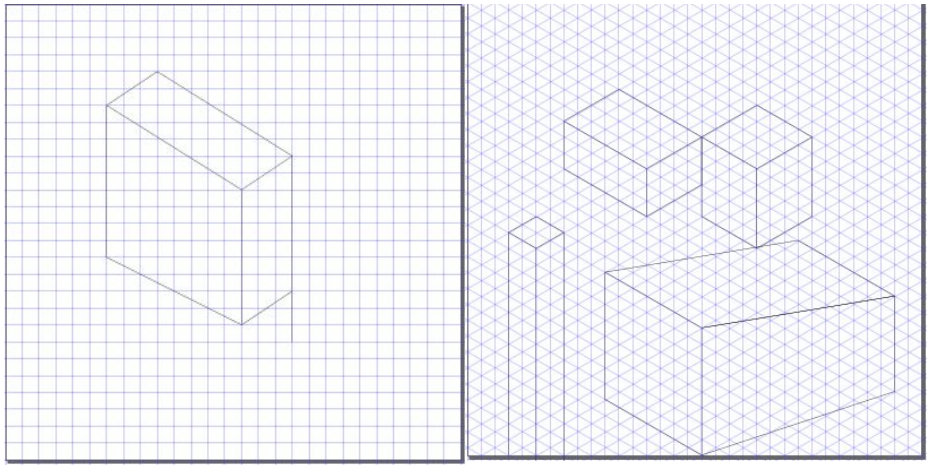
Na imagem a seguir temos exemplo de perspectiva plana, ou seja, 1 ponto de fuga, para uma visão frontal, a perspectiva angular se usa 2 pontos de fuga, para vistas em diagonais. Na projeção paralela as linhas do ponto de fuga não se encontram, as guias do ambiente são soltas sem se interligarem.


LINHA DO HORIZONTE
ALTURA DA VIGA
1 PONTO DE FUGA
GUIA PARA ACHAR A PROFUNDIDADE
PROJEÇÃO PARALELA
AS LINHAS PARALELAS NÃO SAEM DE UM PONTO DE FUGA. (SEM ÂNGULOS)
PROJEÇÃO PERSPECTIVA
AS LINHAS PARALELAS SAEM DE UM PONTO DE FUGA PRODUZINDO UM ÂNGULO

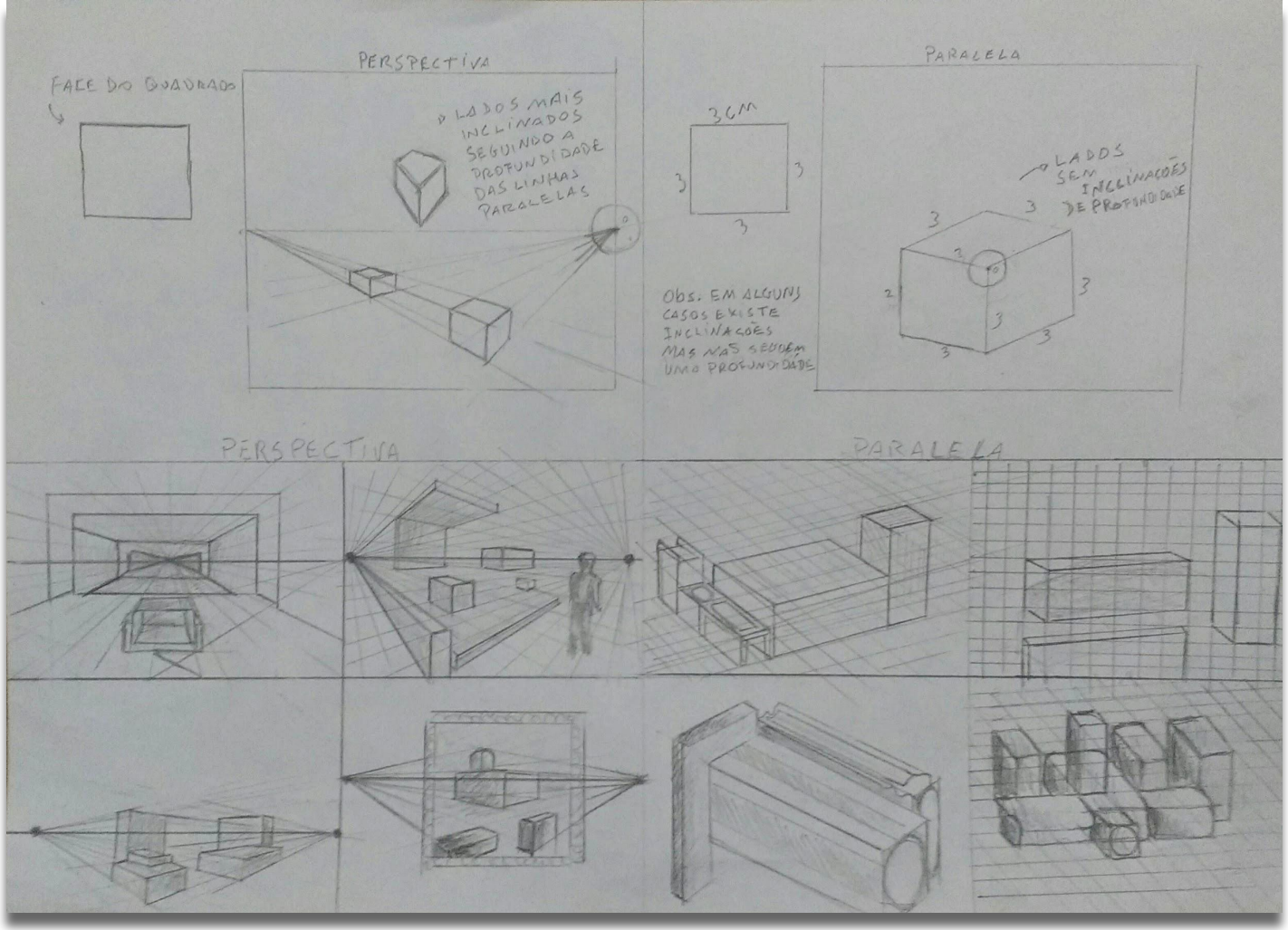
Parte 3: exercitando esboços e formas

Você pode ouvir sobre perspectiva isométrica por exemplo, porém, o mais correto seria dizer projeção gráfica ortográfica isométrica, que seria com lados oblíquos, ou seja, não apresentarão variação nas linhas paralelas, elas não saem de 1 ponto de fuga para dar o efeito da distância e profundidade, é uma projeção gráfica usada mais para projetos por exemplo de mecânica ou produto, como uma ilustração, na hora da projeção 1 lado de frente terá as mesmas medidas se for desenhando em uma posição tridimensional. A perspectiva mais literalmente falando seria o efeito da distância e da profundidade em relação ao ambiente.

Nomes como perspectiva paralela, obliqua, cavalier, isométrica, dimetrica, trimétrica, entre outras, vão ser projeções gráficas sem pontos de fuga com efeitos de distância, ou seja, obliquas. Fonte aqui.



Veja que ao fazer o plano as linhas paralelas não se encontram, são apenas cruzadas entre si porém em 3 dimensões, são usadas para ambiente de games também. Você pode comprar o papel próprio (papel isométrico) ou criar as suas guias como na imagem a seguir.

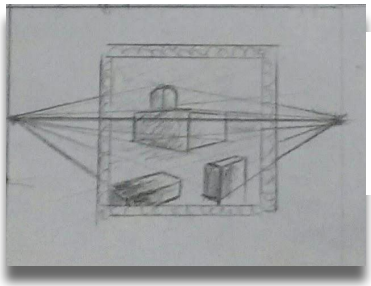

PERSPECTIVA
FACE DO QUADRADO
LADOS MAIS INCLINADOS SEGUINDO A PROFUNDIDADE DAS LINHAS PARALELAS
PARALELA
3CM
3
3
3
LADOS SEM INCLINAÇÕES DE PROFUNDIDADE
3
3
3
2
3
3
3
Obs. EM ALGUNS CASOS EXISTE INCLINAÇÕES MAS NÃO SEGUEM UMA PROFUNDIDADE
PERSPECTIVA
PARALELA

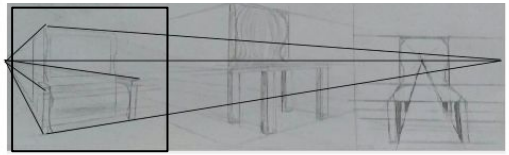
Parte 3: exercitando esboços e formas

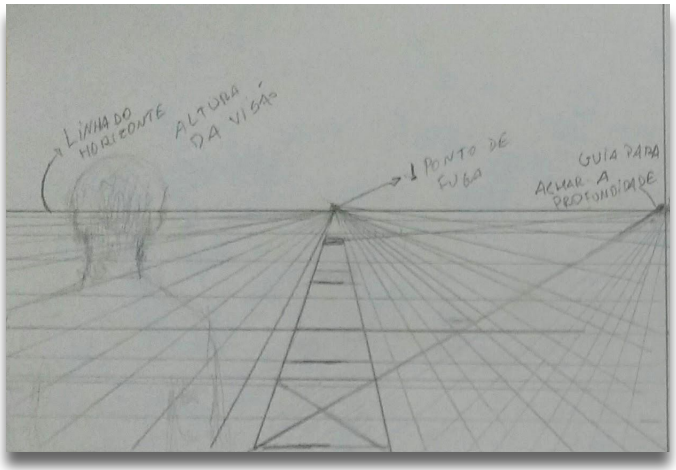
Dicas rápidas:

Note que nem sempre você vai usar os pontos de fuga dentro do tamanho da imagem que você estabeleceu para iniciar o desenho. Isto pode confundir um pouco. Caso você esteja tentando criar com os pontos de fuga muito próximos provavelmente não sairá igual ao da referência. Prenda o papel com algo para não sair do lugar, utilize a guia da linha do horizonte criada no canva e faça pontos de fuga passando do papel, isso ajuda também a criar os pontos de fuga fora do canva que você vai desenhar.

Para perspectiva plana, uma dica para encontrar a profundidade dos objetos e o meio é utilizando uma guia no canto não seria um ponto de fuga pois estamos usando perspectiva com 1 ponto de fuga, mas esta guia ajuda a traçar o meio do objeto e assim achar a profundidade mais exata.





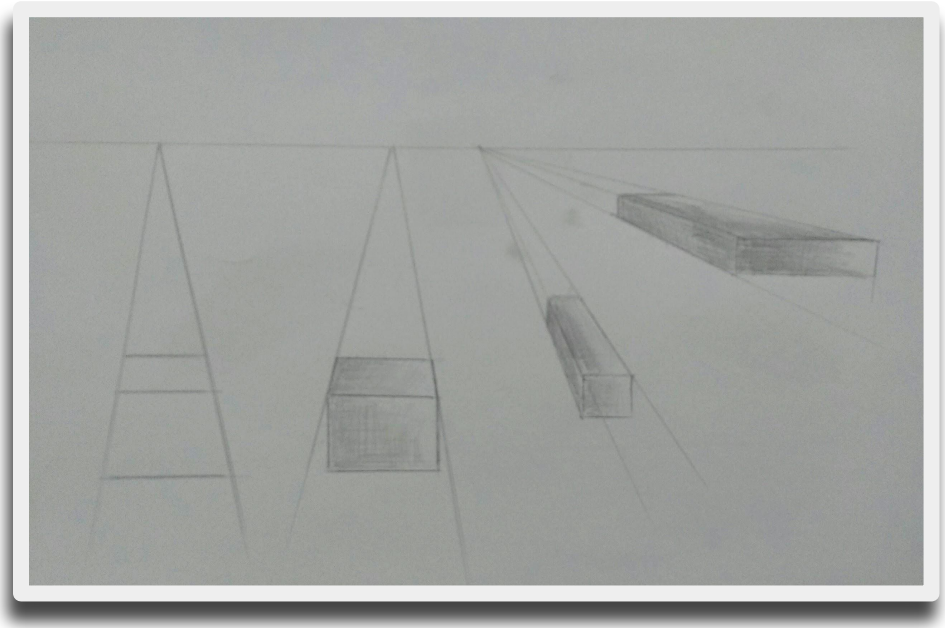


Parte 3: exercitando esboços e formas

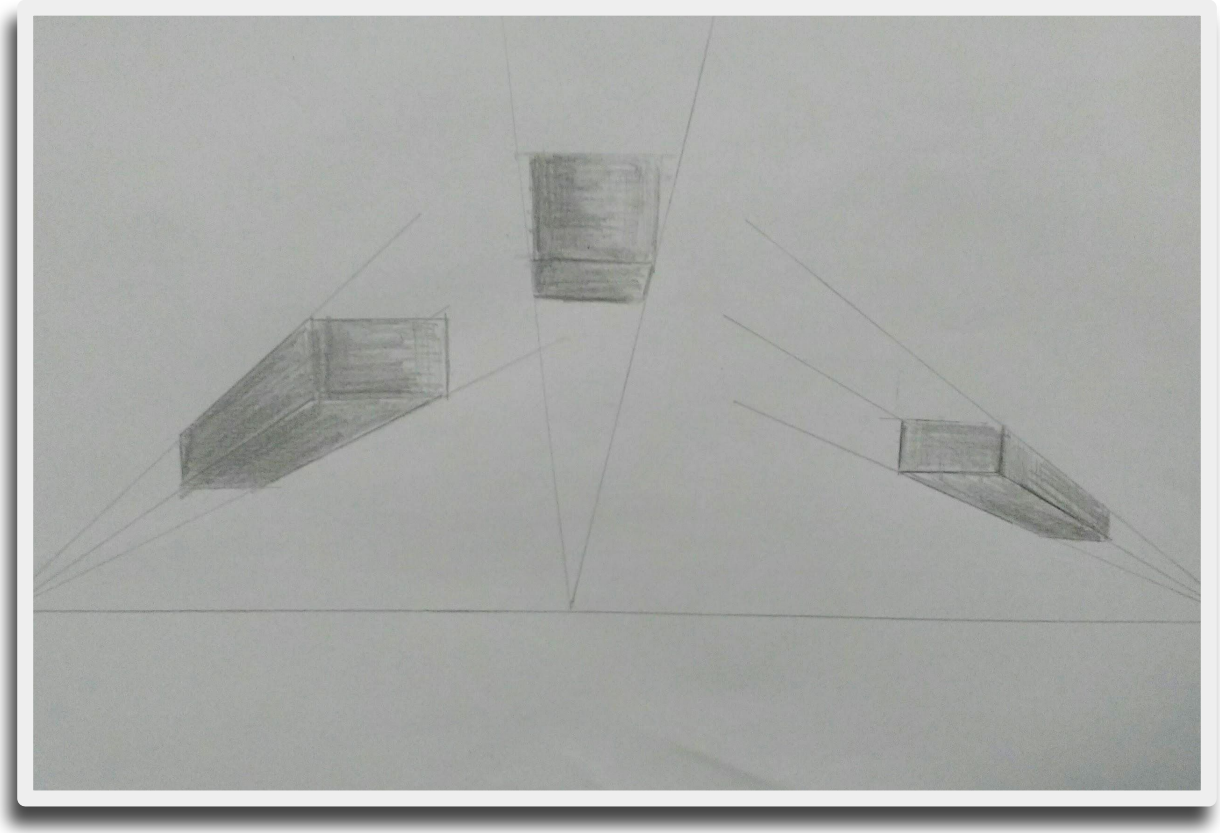
Veja a linha horizontal, é chamada de linha do horizonte, as linhas que saem da linha horizontal são chamadas linhas paralelas, vejas que elas saem de um ponto da linha do horizonte, que é chamado de ponto de fuga.

Este é um exemplo de 1 ponto, se o objeto estiver acima, da linha do horizonte, quer dizer que está acima da nossa visão, então não podemos ver o topo, se está abaixo da linha do horizonte vemos o topo do objeto, o sombreado você estipula de acordo com a posição da luz que você está vendo.

Trace duas linhas paralelas através de 1 ponto de fuga para desenhar a base com e feche com linhas horizontais, depois trace outra linha paralela para criar os lados, e trace linhas verticais para fechar os lados.

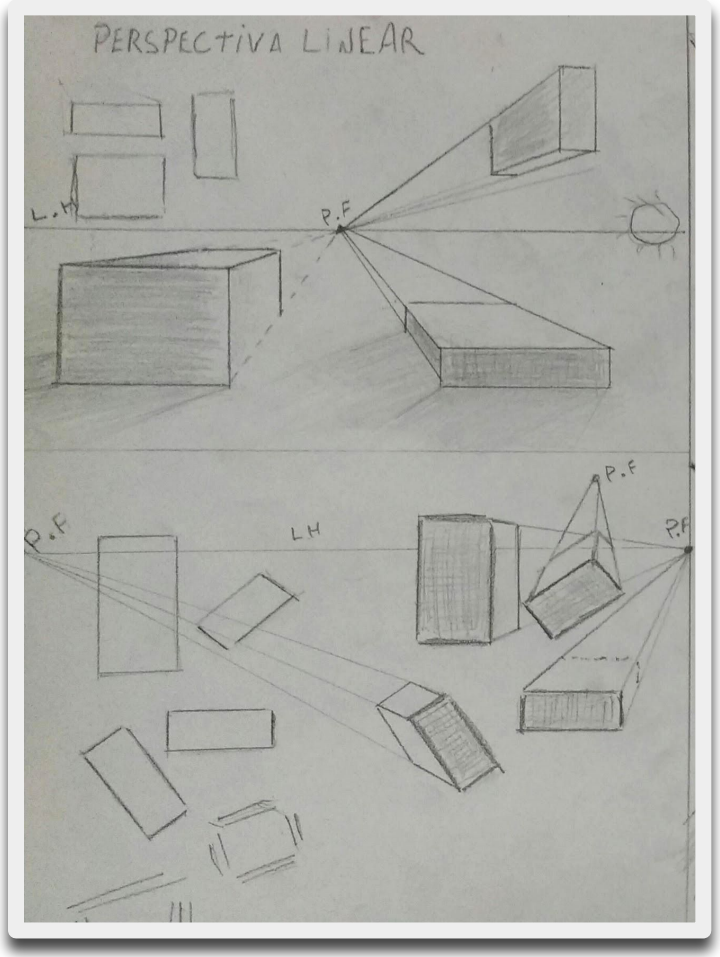


Parte 3: exercitando esboços e formas



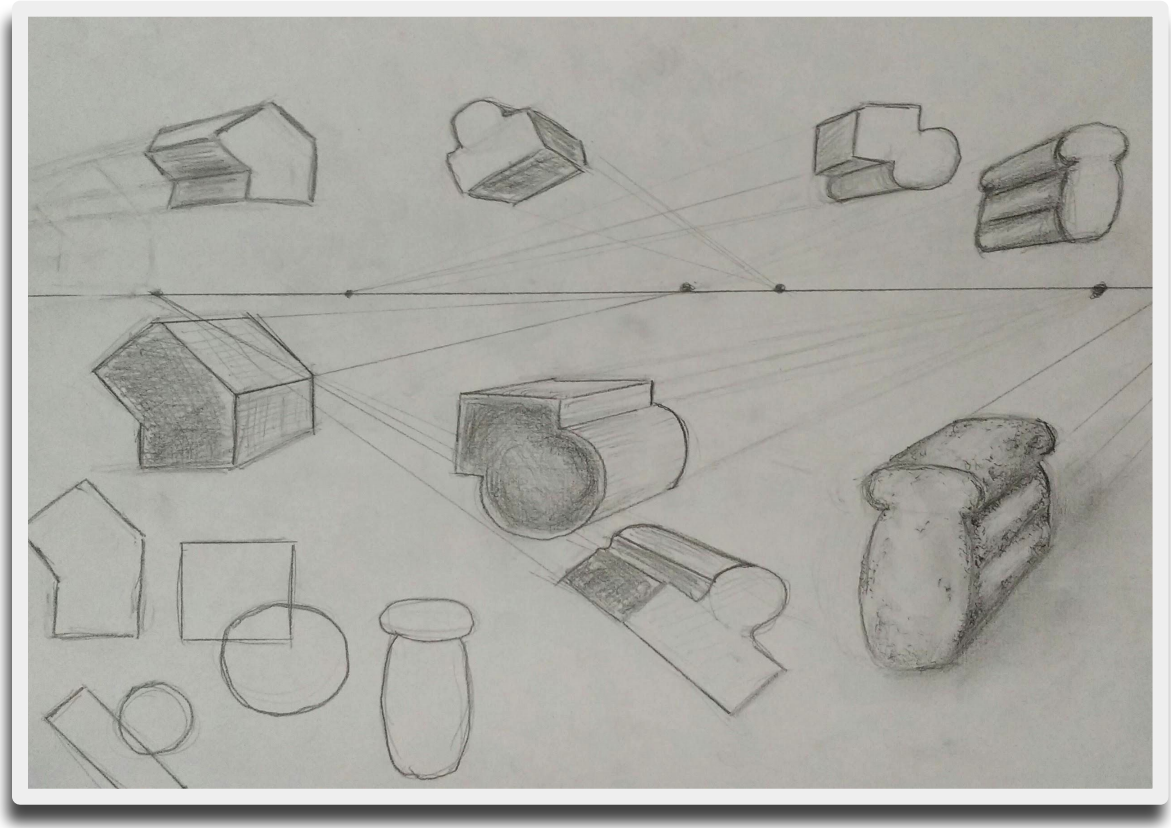
Parte 3: exercitando esboços e formas

Na perspectiva com 1 ponto de fuga você tem a face do objeto sem alteração de angulos, são paralelos os lados, veja se colocamos em perspectiva, a face continua com o mesmo formato, diferente na perspectiva com 2 pontos de fuga, onde os lados vão seguir uma profundidade, que vamos ver a seguir. Para inclinar os lados você pode usar pontos de fuga em diferentes posições, isso pelo fato dos objetos serem em várias dimensões e podemos rotacionar eles. Para fechar a forma siga sempre as linhas da face do objeto, tanto as bases com as alturas.



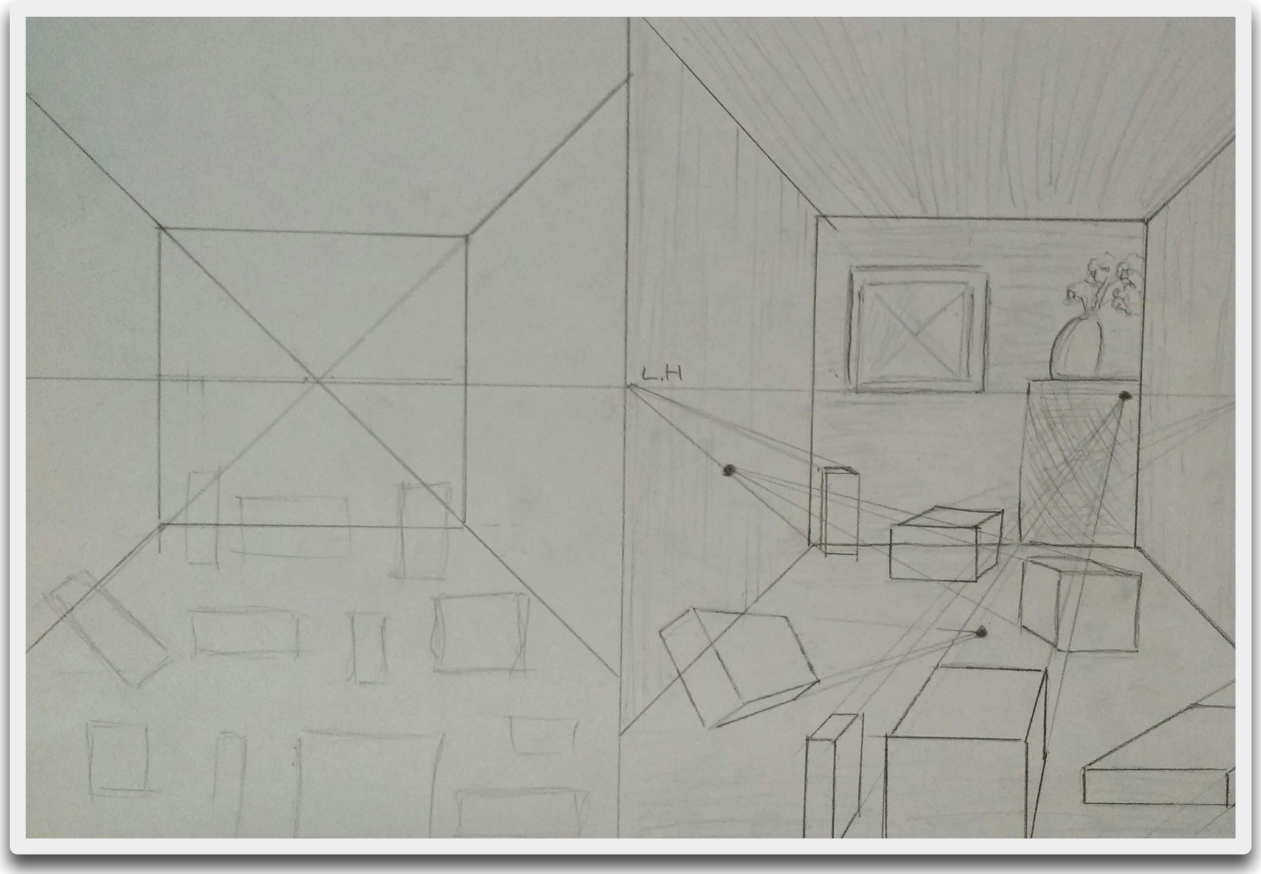
Parte 3: exercitando esboços e formas

Como vimos na parte de figuras geométricas, combine também neste exercício as formas e vá colocando em perspectiva para ver o objeto em 3 dimensões, note que fechamos as formas com o mesmo lado das faces, a não ser que os lados sejam diferentes.
Mesmo formas circulares, tem angulos, e a partir deles conseguimos notar os lados que terão o objeto.



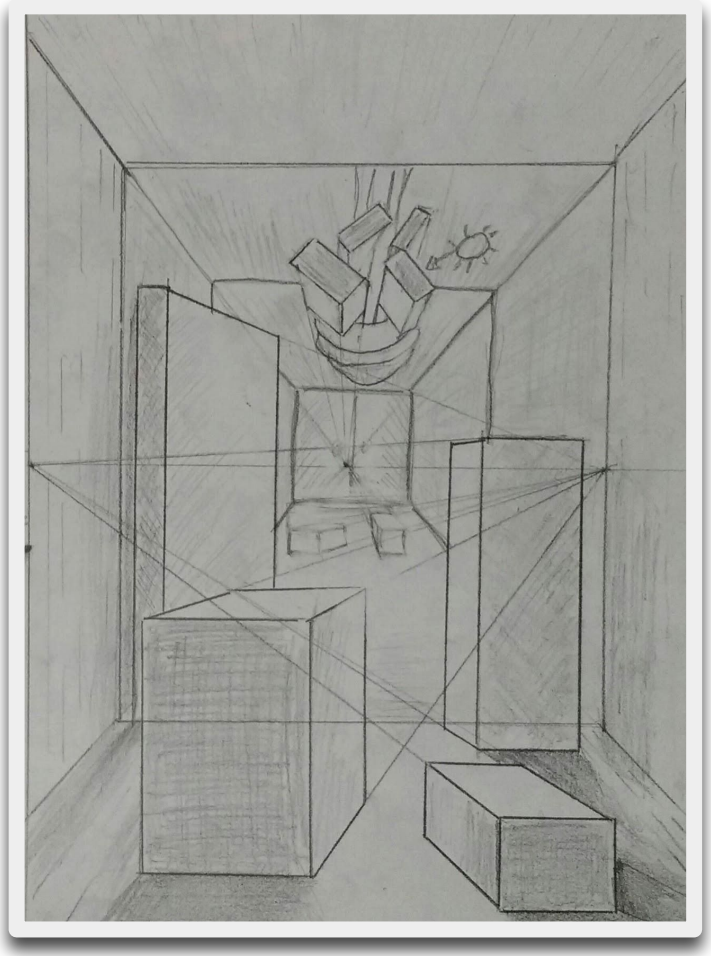
Parte 3: exercitando esboços e formas

Faça o seguinte exercício, crie várias caixas dentro de um recinto, repare na imagem, como se estivéssemos dentro de uma caixa, criamos as paredes, os fundos o piso e dentro colocamos o objeto. Estabeleça a medida da composição, dentro dela trace a linha do horizonte, e dentro faça um quadrado que será o fundo do recinto, depois vá adicionando as caixas dentro na sua composição.



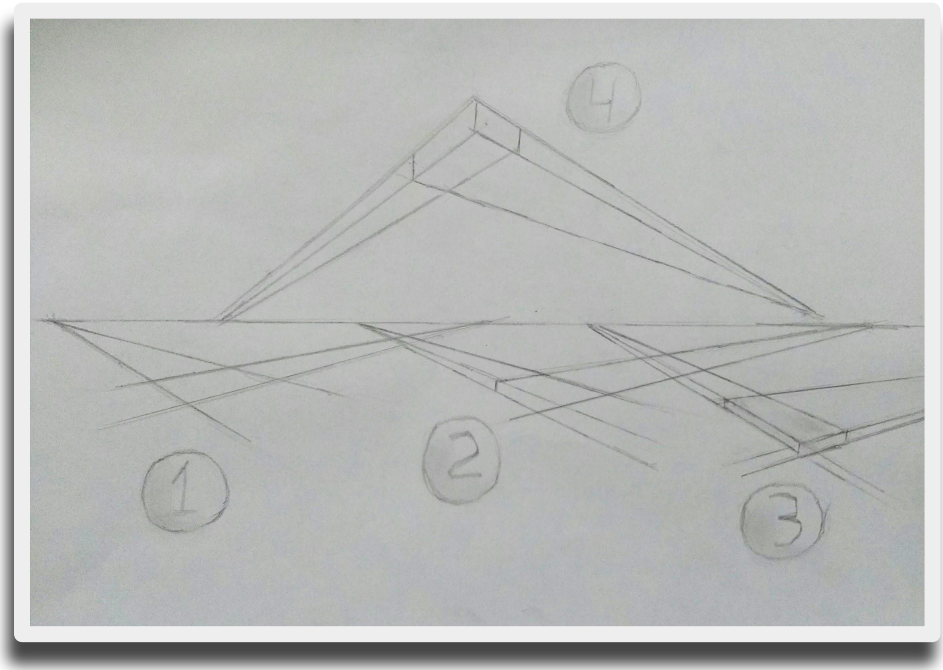
Parte 3: exercitando esboços e formas

Faça agora mais um exercício, neste extendemos o fundo do recinto, no exercício anterior criamos um quadrado para estipular o fundo, faça agora o mesmo, e dentro deste quadrado crie mais 1 para extender o fundo do recinto, depois vá criando os objetos, repare que coloquei um esboço do que seria uma luminária, que seria a indicação da fonte de luz para poder criar o sombreado das caixas no recinto.



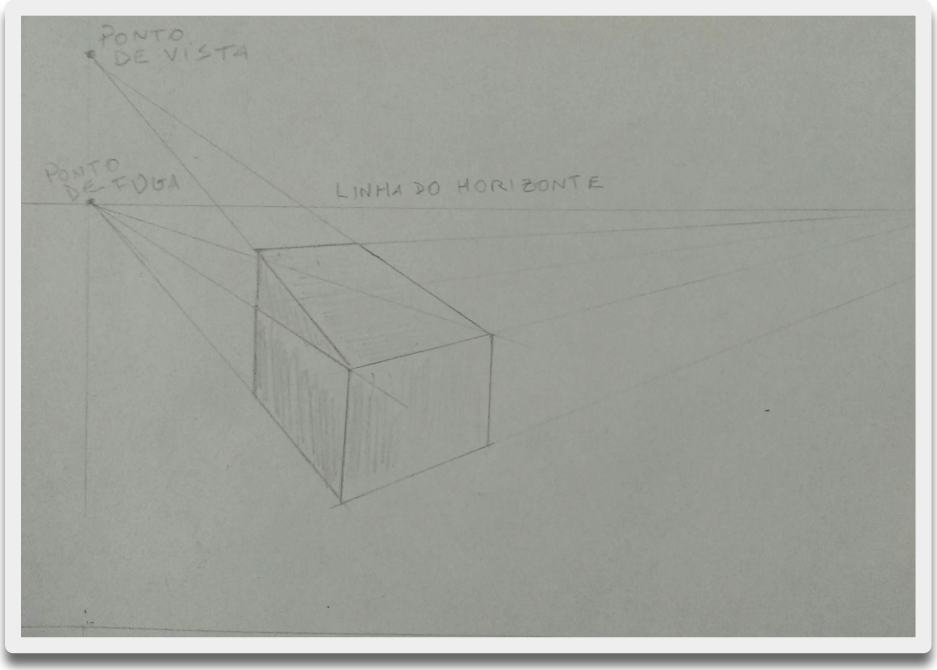
Parte 3: exercitando esboços e formas

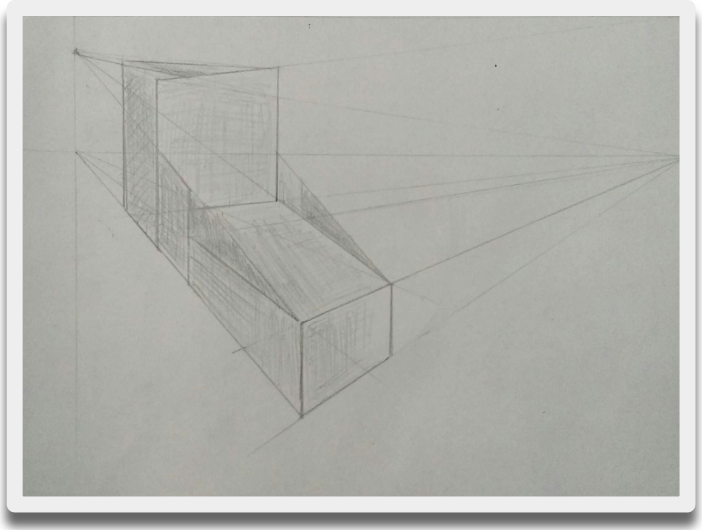
Adicionando dois pontos de fuga na linha do horizonte agora podemos inclinar mais o objeto, trace 4 linhas duas de cada ponto de fuga para ver a base pode ser o topo ou o fundo, depois trace mais duas linhas de cada ponto de fuga para fechar o objeto com traços horizontais. assim você cria uma caixa em 3 dimensões. Isso ajuda a visualizar o objeto quando você vai pintar ou desenhar. Pode usar uma régua para ajudar, mas ao longo do tempo, use este conhecimento, para lhe ajudar a visualizar melhor os objetos, e suas posições e ângulos.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Para inclinar lados do objeto utilize um ponto de vista, seguindo o ponto de fuga original do objeto na linha do horizonte. Ou em outro ponto qualquer no espaço da sua composição.

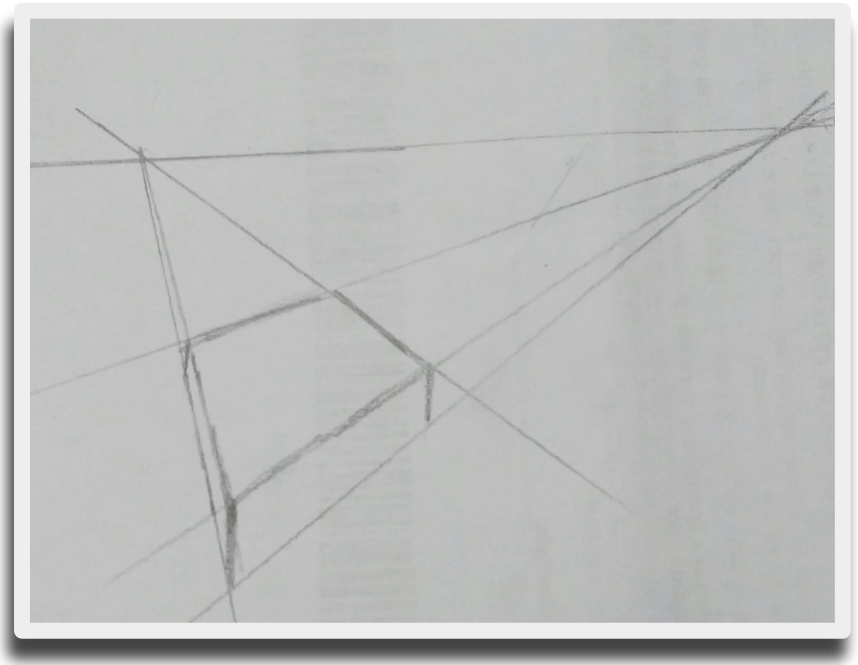




Parte 3: exercitando esboços e formas

Note que dependendo da posição do ponto de fuga você posiciona os lados do objeto, fique atento para pontos de fuga muito próximos em distância, pois deixa o objeto muito distorcido, pode usar pontos de fuga longe, como vimos anteriormente sem precisar colocar na linha do horizonte.

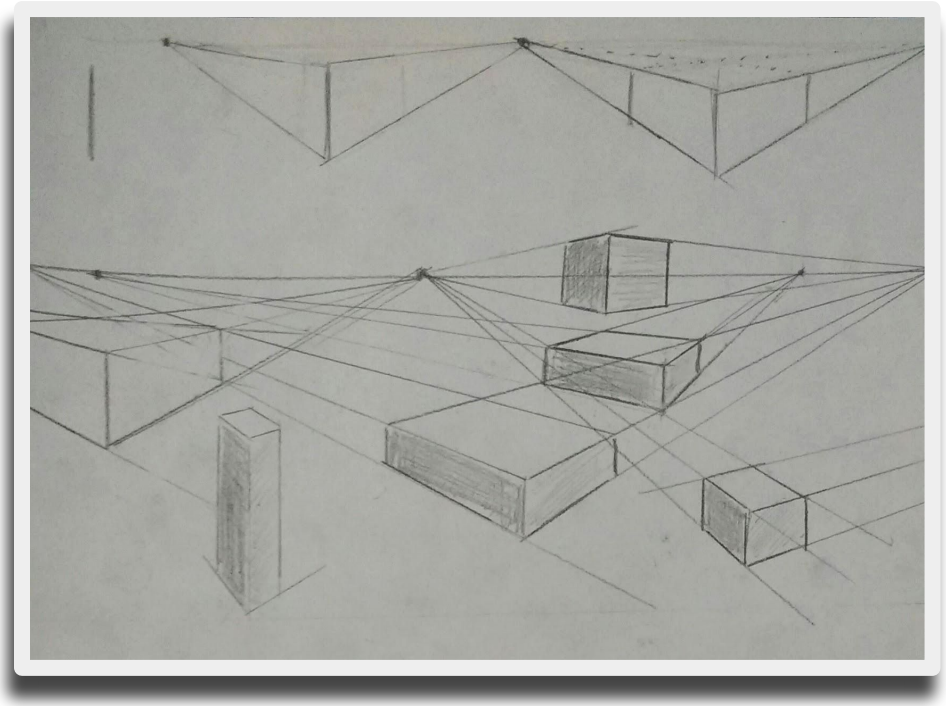
Para isso precisa imaginar como vai sair, lembrando que as linhas paralelas vão sempre ter direção como se fosse fazer o numero 3 com os dedos, isso ajuda a não distorcer, a não ser que queira distorcer o objeto a propósito. ou se tiver espaço com a régua tem como estabelecer os pontos de fuga fora do seu canva que você vai fazer o desenho.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Outra forma de criar os lados seria traçar a altura do objeto com 1 traço, depois crie os pontos de fuga para criar os lados, agora feche eles com mais 2 traços retos verticais, e seguindo puxe duas linhas uma de cada ponto de fuga para fechar o topo.

Como vimos em 1 ponto de fuga, podemos inclinar também, inclinamos a face inicial em 1 ponto de fuga, agora vamos inclinar o traço inicial da altura e usar os pontos de fuga como vimos acima, mas agora inclinar todo o objeto,segue um exemplo na próxima página.

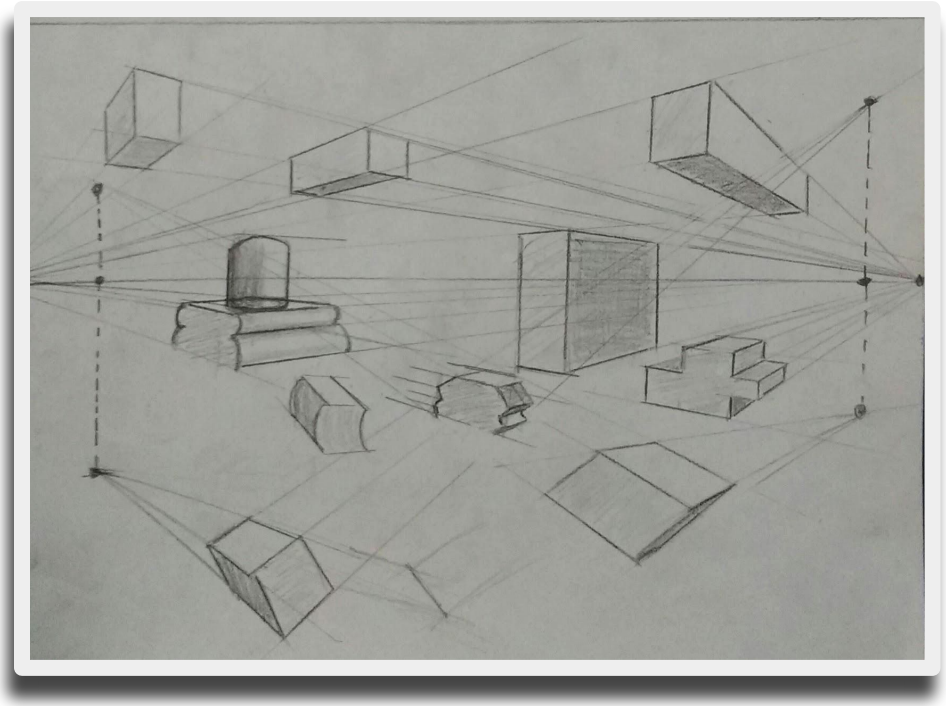


Parte 3: exercitando esboços e formas

Veja agora mais algumas formas que podemos criar usando 2 pontos de fuga.

Veja os objetos inclinados, repare que para inclinar o objeto todo precisamos de dois pontos de vista saindo de 1 ponto de fuga na linha do horizonte veja as linhas tracejadas, alguns professores ensinam que neste caso a linha do horizonte se inclina fazendo com que os pontos se inclinem também.

Vimos em 1 exemplo acima para inclinar 1 lado, agora vemos aqui para inclinar o objeto todo. Seria como se algo estivesse embaixo inclinando a caixa.

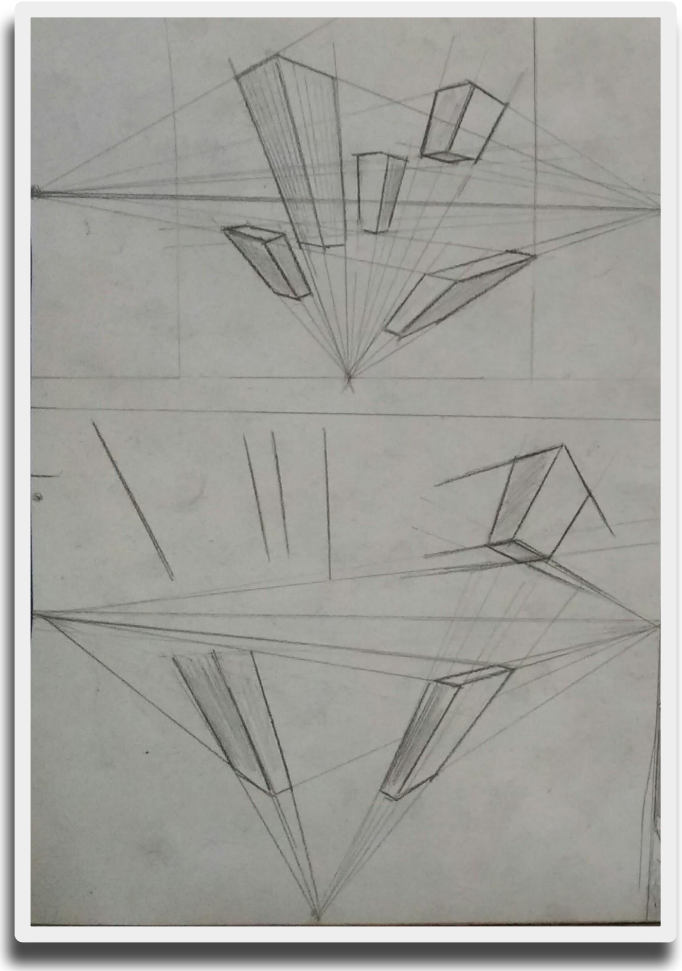


Parte 3: exercitando esboços e formas

A perspectiva com 3 pontos de fuga irá seguir agora o primeiro traço inclinado de acordo com o ponto de fuga abaixo.

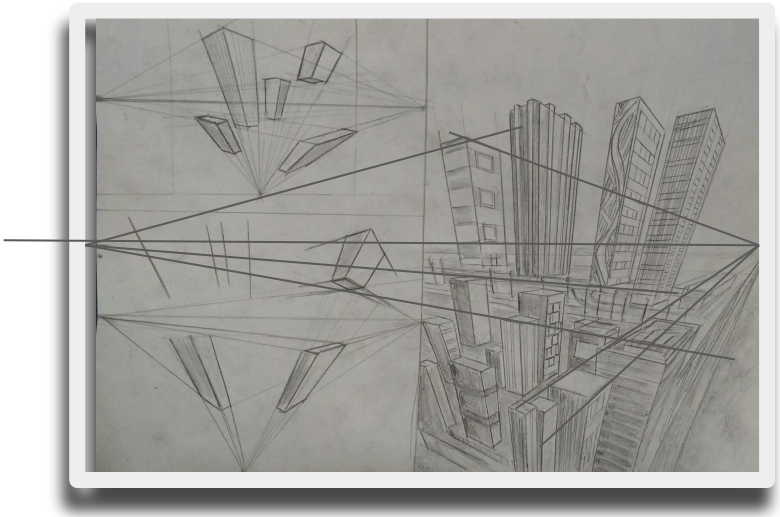
Ou seja fazemos dois pontos de fuga como em normal na linha do horizonte e posicionamos o 3º ponto de fuga abaixo ou acima, ficando então com um efeito na composição, muito utilizado em quadrinhos e também em fotos.

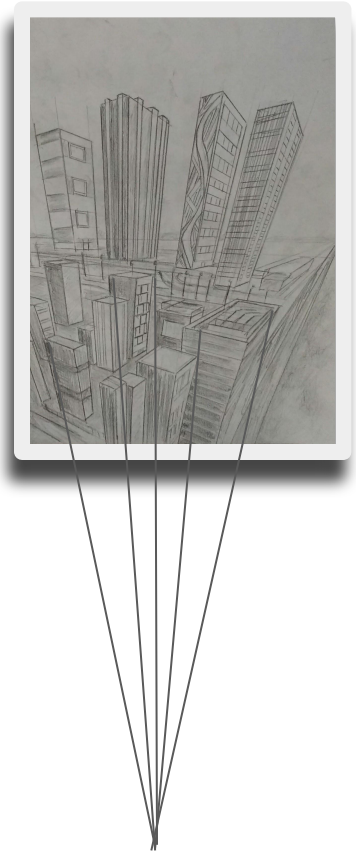
Veja no exemplo a seguir como podemos criar uma cena com 3 pontos de fuga.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Faça o seguinte exercicio, crie os pontos de fuga e vá criando objetos neste caso uma cidade, mas pode ser objetos sobre uma mesa ou outros, perceba que o ponto de fuga nem sempre ficará dentro do canva da composição.

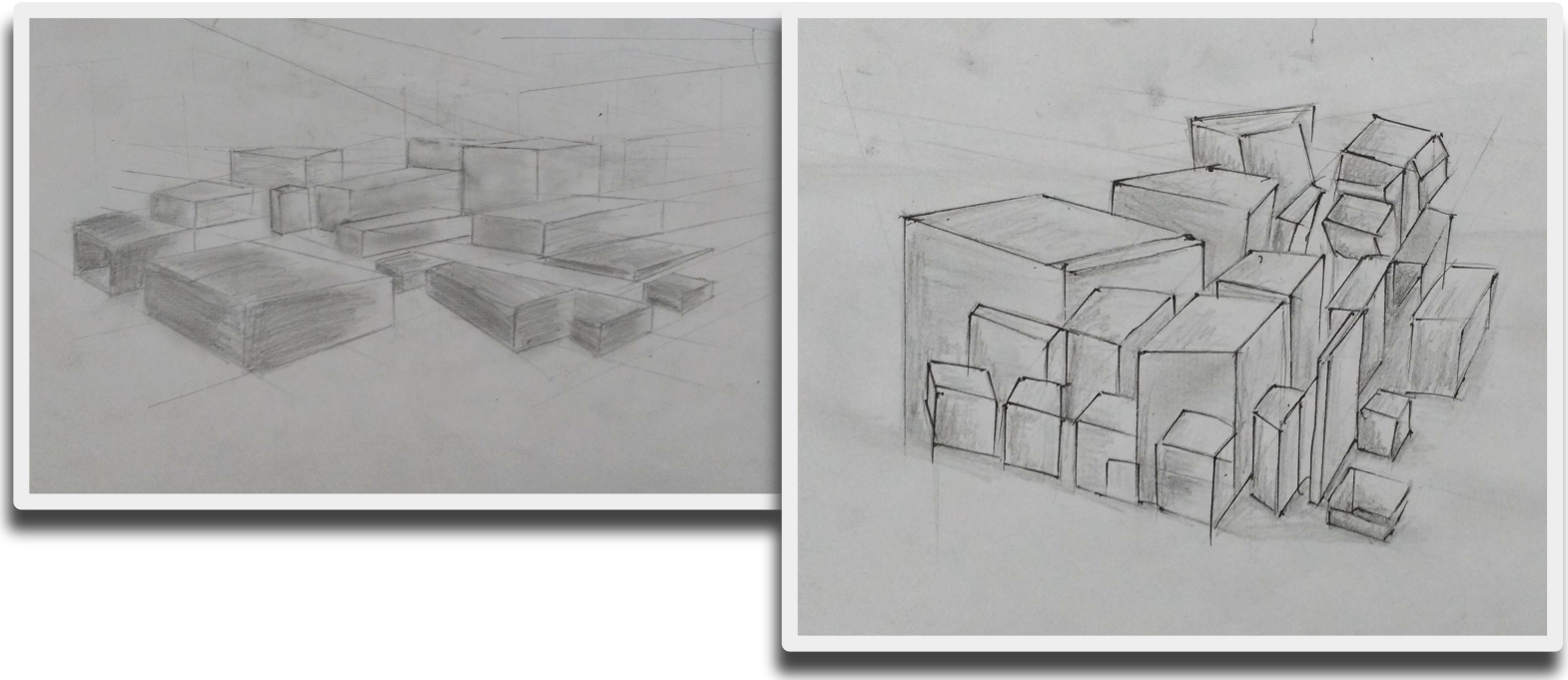




Parte 3: exercitando esboços e formas

Não precisa ser totalmente igual ao da imagem ao lado, vá construindo aos poucos e tente visualizar o espaço, a textura e detalhes siga sempre os pontos de fuga, por exemplo para criar a janela puxe os lados do ponto de fuga, as janelas da direita por exemplo você puxa dos pontos de fuga da linha do horizonte a direita, da esquerda à esquerda e as linhas verticais do ponto de fuga abaixo.

Parte 3: exercitando esboços e formas



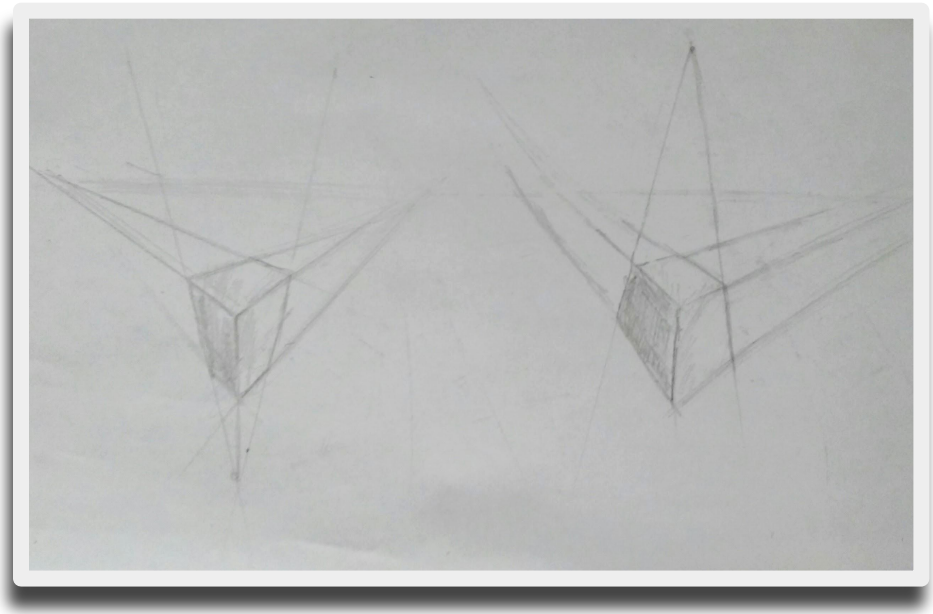
Podemos fazer vários cubos como exercício, linhas paralelas exatas, mais para treinar ver 3 lados do objeto em conjunto. A chamada perspectiva natural mistura uma perspectiva mais exata com uma forma mais bidimensional ou projeção paralela. Uma forma de desenho mais livre sem muitas regras. Se você mesclar por exemplo esta imagem, terá uma forma que poderia ser usada para pedras ou peles também(na parte de tonalidades vamos ver 1 exemplo).

Parte 3: exercitando esboços e formas

3 Pontos de fuga são usados para distorcer o objeto, note que as linhas horizontais do objeto estão inclinadas e não retas como nos exemplos de 1 ponto de fuga e 2 pontos de fuga.

É usado para dar um efeito na imagem, como efeitos de fotos panorâmicas por exemplo. Note que para sair o efeito precisa de uma relação maior com objetos do ambiente.

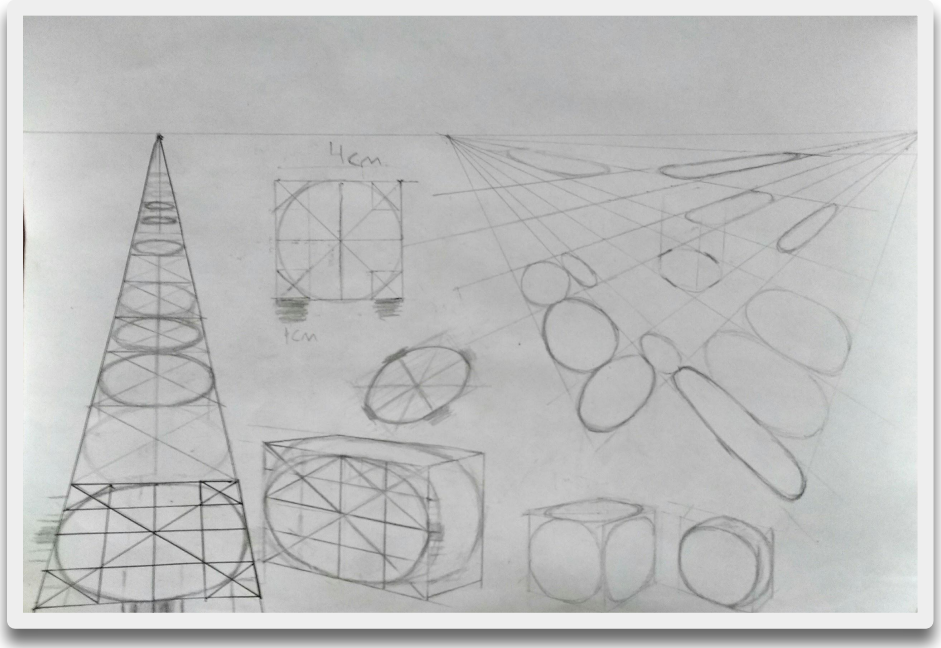
Existem também com 4, 5, 6… Porém vamos nos ater mais ao de 2 pontos de fuga.



Parte 3: exercitando esboços e formas

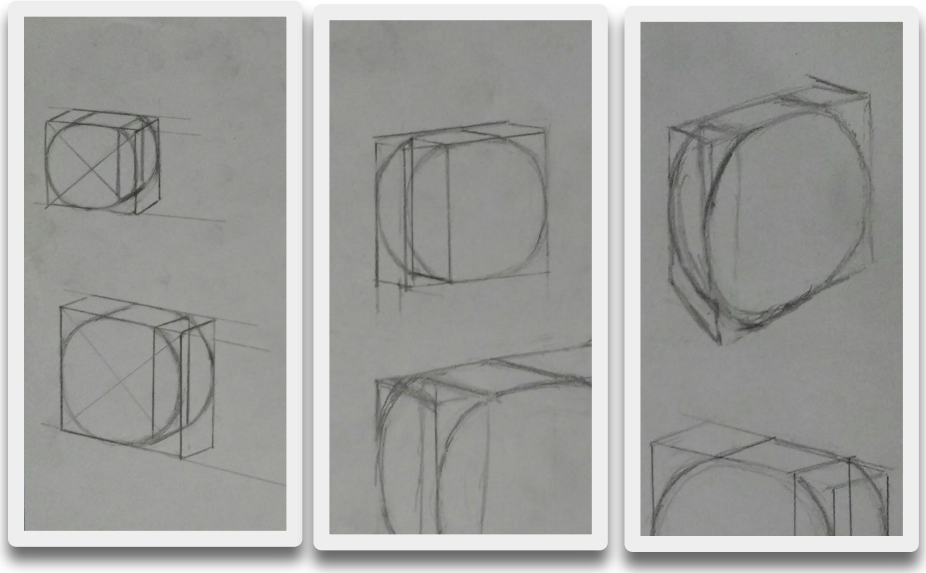
Para fazer círculos e elipses use um quadrado para lhe guiar, na imagem ao lado temos a formação da elipse, encontre o meio traçando um X no quadrado.

Divida o quadrado em 4 partes para você obter os quadrados do canto. Eles vão guiar para a curva da elipse. note que tem uma marcação nas bordas da elipse, seria a metade dos dois quadrados do meio mais ou menos, onde a linha da elipse encosta na linha do quadrado.



Parte 3: exercitando esboços e formas

Para fazer rodas por exemplo o que nos ajuda é colocar em caixas, ache o meio do lado e crie o círculo a partir daí,repare que a grosso modo fica meio reto, mas dê uma suavizada nas partes onde estão muito retas, dependendo da posição você consegue ver mais o lado da roda, ou menos, no topo está bem reto, repare bem onde começa a curva dos lados da esfera e onde terminam, para poder ter uma guia de como fazer,



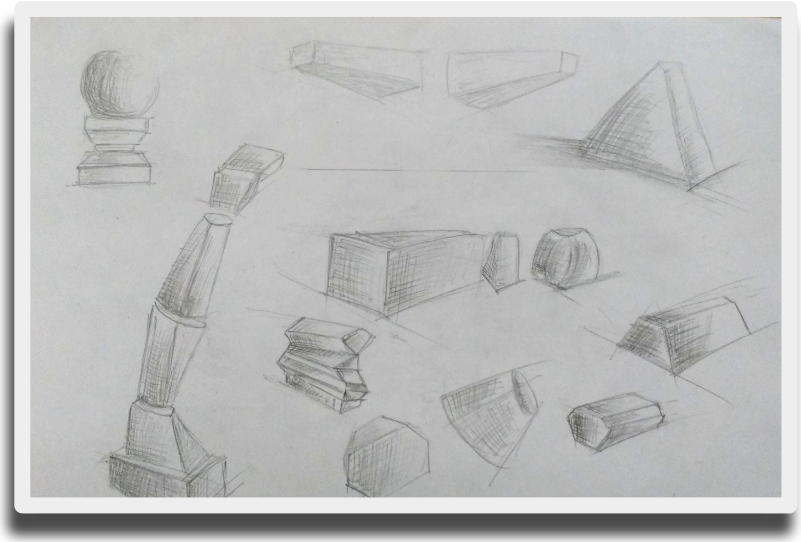
Parte 3: exercitando esboços e formas

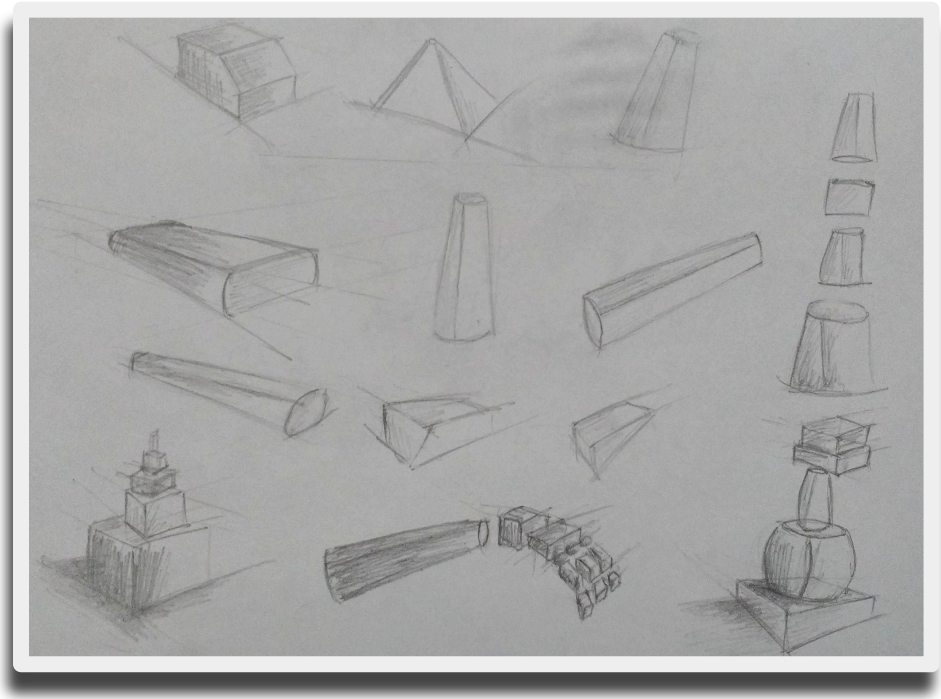
Faça alguns desenhos mais livremente, tentando seguir as linhas paralelas e criando circulos para fazer o topo e o fundo do objeto, depois você vai criando os detalhes e modelando o objeto.

Faça um circulo no piso e outro onde vai ser o topo do objeto e comece a modelar o desenho, seguindo sempre as linhas guias dos pontos de fuga que você criou.

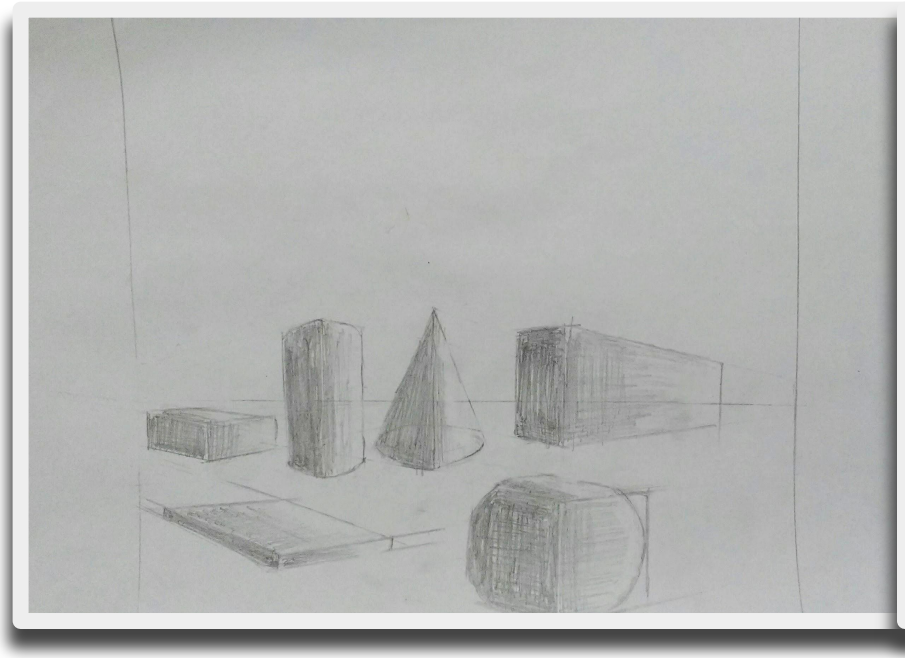
Parte 3: exercitando esboços e formas

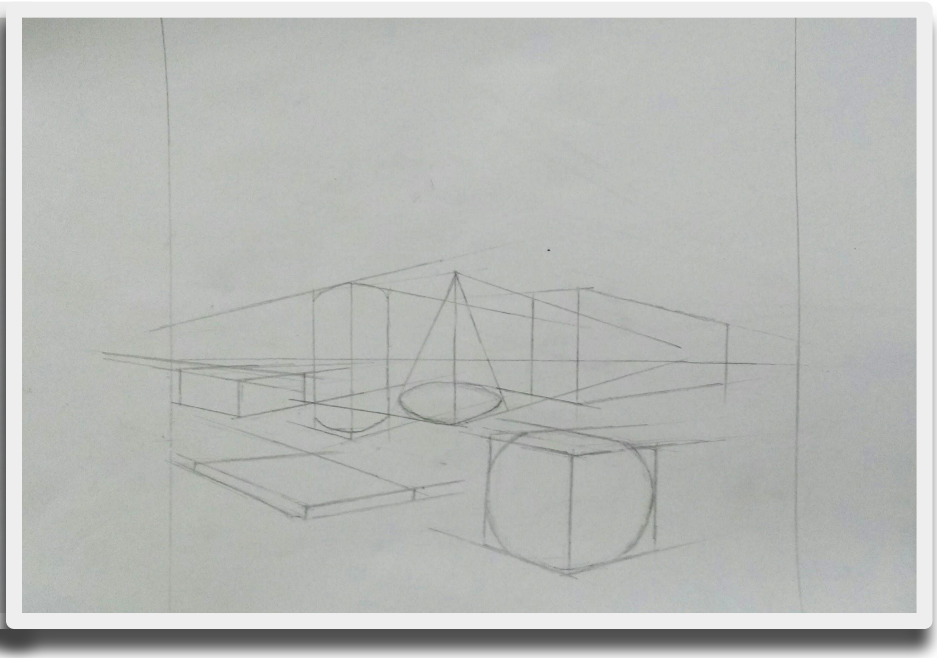
Crie algumas formas, como ilustração, objetos separados e sem uma relação com o ambiente, para ir treinando, objetos flutuando, partes de objetos etc…





Parte 3: exercitando esboços e formas

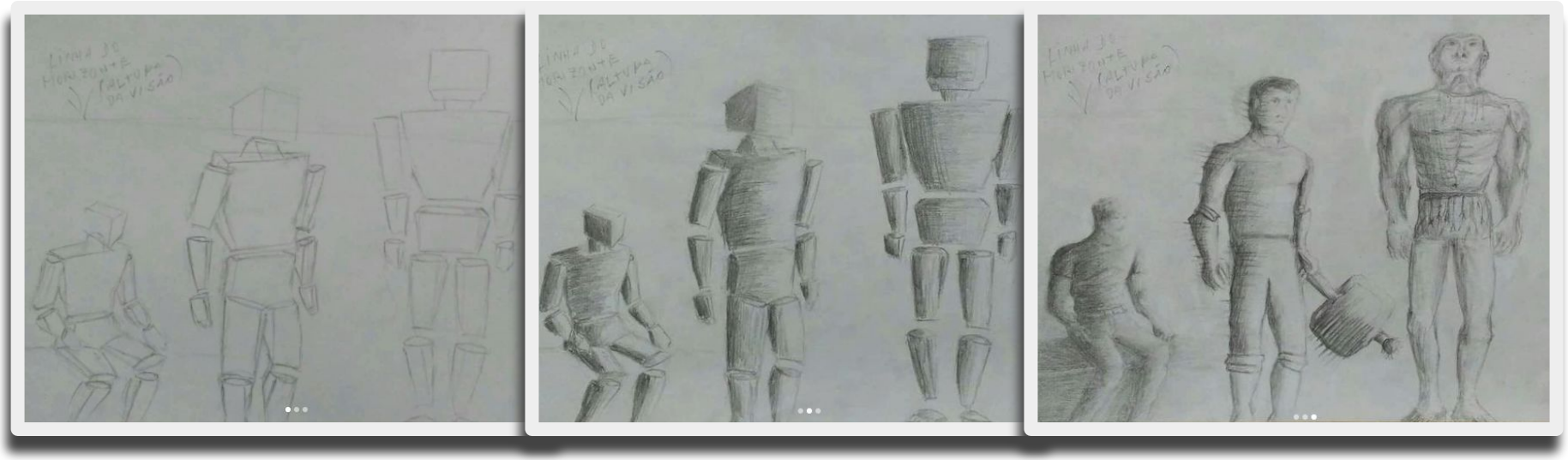




Faça este exercicio para criar outras formas também.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Dominando esta parte de perspectiva, você pode criar mais objetos para exercitar, crie eles flutuando também, isso pode ajudar na hora de criar partes do corpo por exemplo, caso queira usar a técnica de perspectiva.



Parte 3: exercitando esboços e formas

A perspectiva aérea consiste na forma de produzir um aspecto de profundidade com as tonalidades. Por causa da densidade do ar com partículas que refletem a luz causa a impressão dos objetos distantes estarem menos nítidos e com menos cor.

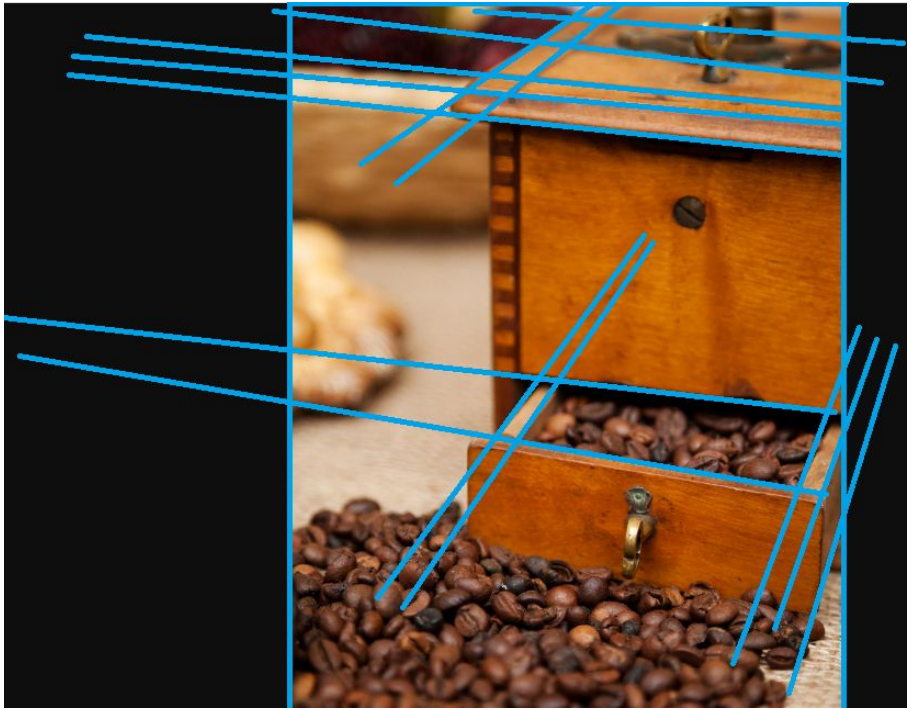
Para fazer isso, nos objetos mais distantes, diminua a tonalidade, vendo na imagem, a parte da frente está bem nítida e com o claro e escuro em 100%, já as montanhas no fundo vão desvanescendo quanto mais distantes ficam.

Você pode reduzir com luminância, constraste, saturação e matiz, como cores quentes e frias por exemplo.

Parte 3: exercitando esboços e formas

Uma boa dica se for copiar de imagens é procurar por linhas retas, isso ajuda bastante na hora de criar as guias. Fotos as vezes podem ser difíceis para achar o ponto de fuga, mas tente achar as linhas e imaginar a distância do ponto de fuga, achando uma reta você pode se guiar para as outras, lembre-se para diagonais 2 pontos de fuga, ou mais.

De início, seria comerçarmos a desenhar de observação, pegar objetos em sua casa e começar com eles, depois passar para fotos. Fotos são boas como referência para ter idéia de uma textura, formas ou tonalidades, para misturar idéias e compor algo diferente, para copiar algo de início o desenho de observação é mais aconselhável.



Referencia aqui:0

Parte 3: exercitando esboços e formas

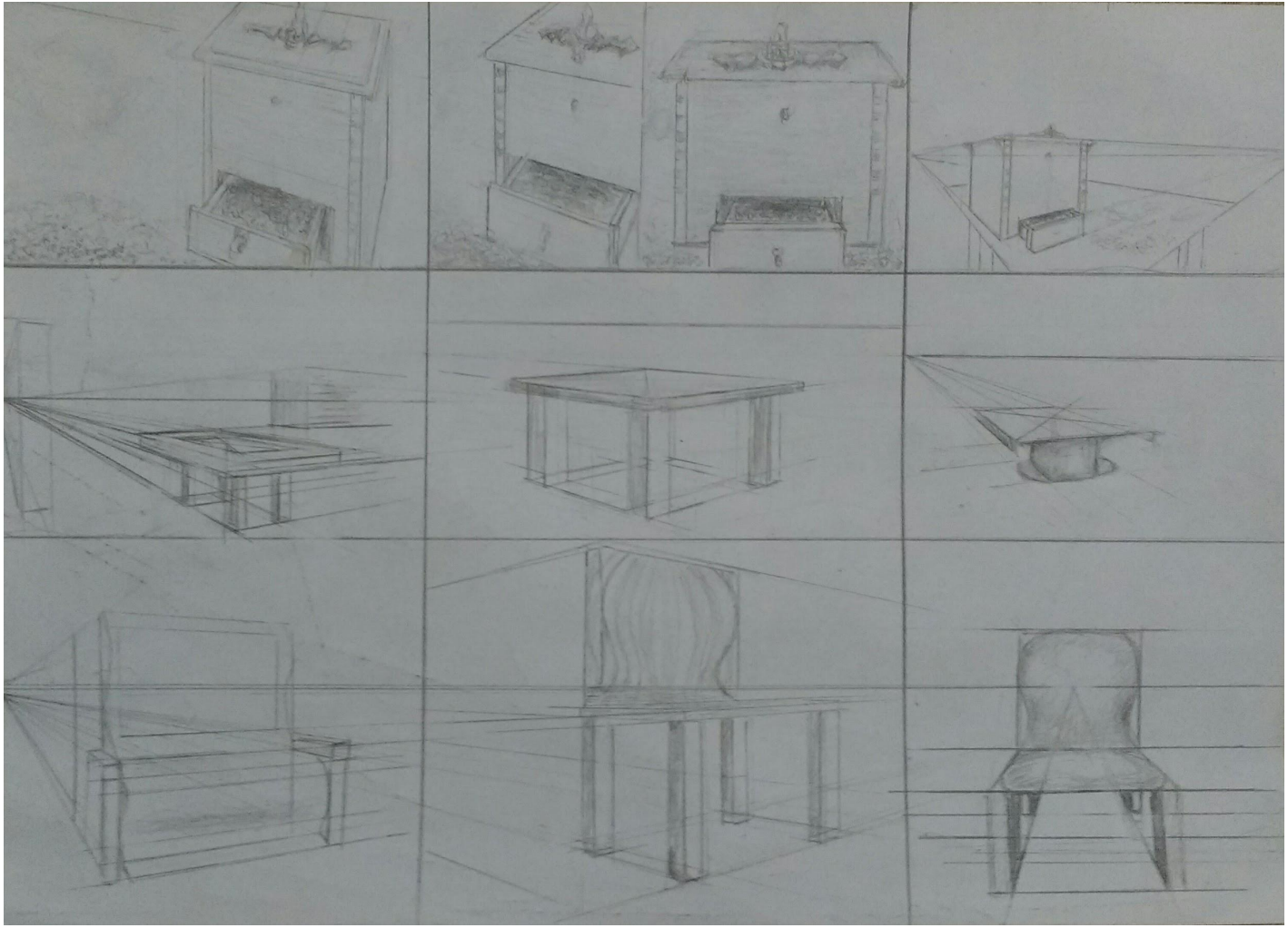
Duplicando uma imagem talvez ajude a você medir o ponto de fuga, pelo menos para o esboço inicial, se você fizer pequenos canvas e medir o tamanho da foto pode achar os pontos de fuga.

Referencia aqui:0, 2

Parte 3: exercitando esboços e formas

Mais alguns exemplos duplicando fotos(com um ponto de vista). Mesmo colocando 5 duplicações ao lado direito o ponto de fuga da linha do horizonte não se encaixa, então neste caso se formos copiar exatamente a foto usar estes dois pontos. A linha do horizonte está baixa em relação ao topo, isso quer dizer que está inclinado.

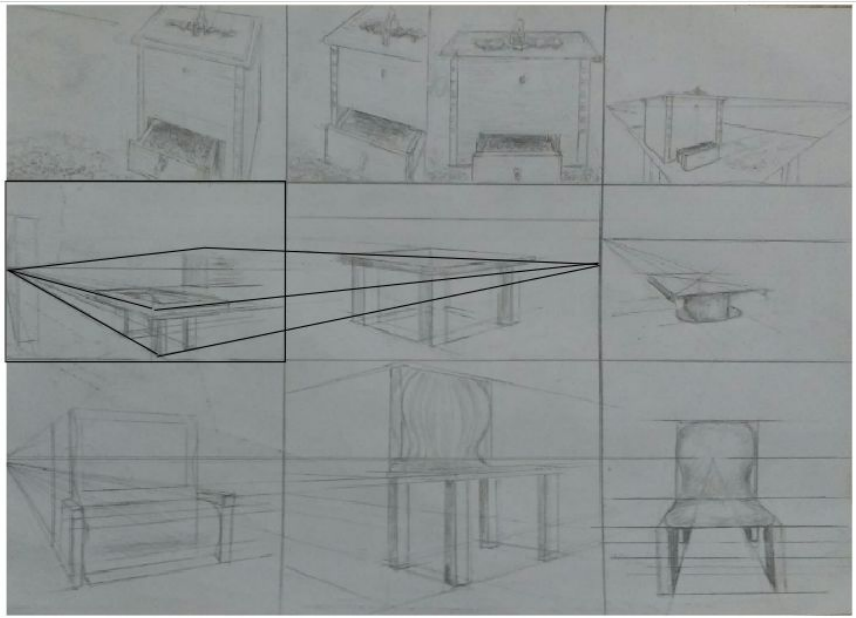
Referencia aqui:0, 2



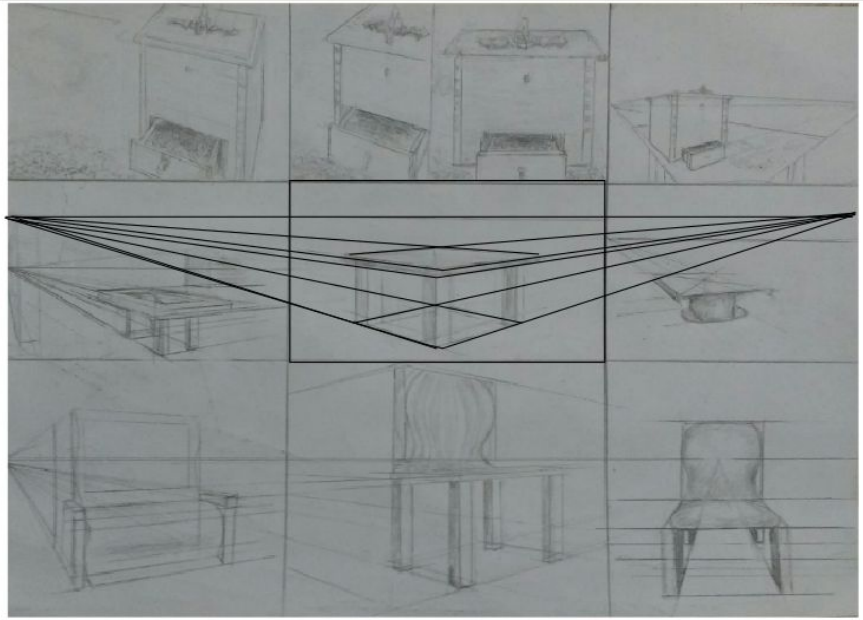
Parte 3: exercitando esboços e formas

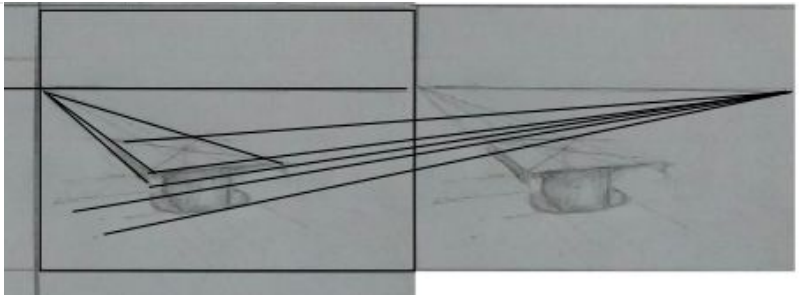
Note algumas variações nos pontos de fuga, treine variações para ver posições diferentes.

Estabelecendo o canva, a área que você vai desenhar, você pode fazer o ponto de fuga fora também.



Parte 3: exercitando esboços e formas



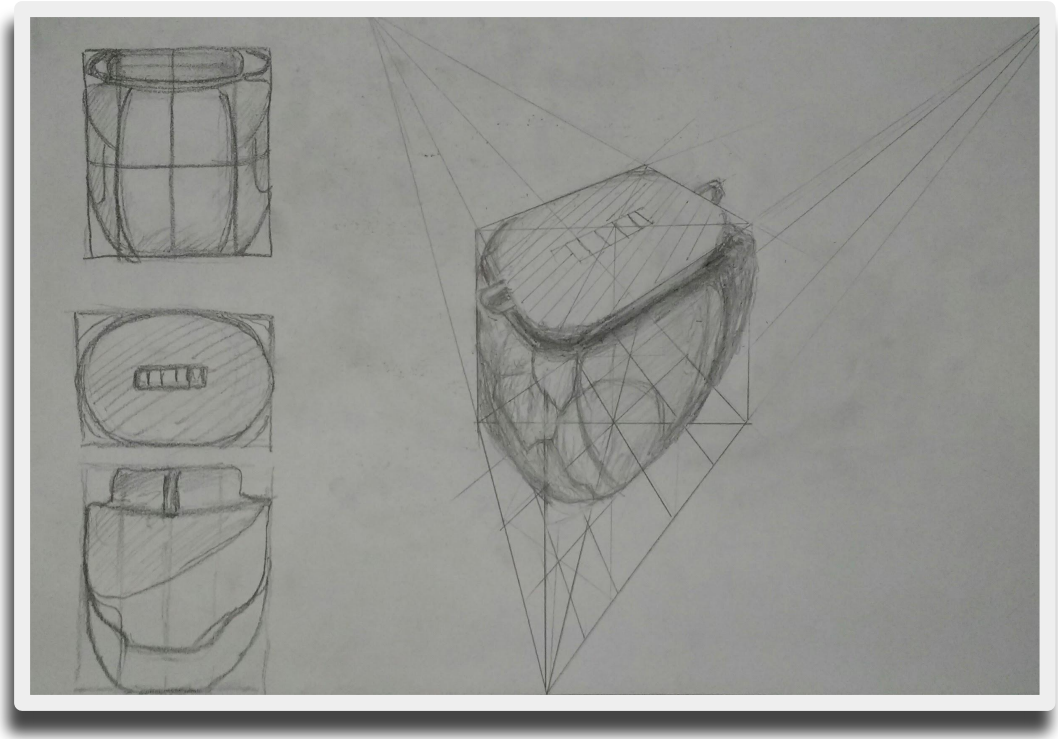


Duplicando o canva você também pode achar uma boa perspectiva, inclusive se estiver desenhando de observação, ou seja, sem ser de fotos ou imaginação, colocando um objeto a distância, ficando ao lado e desenhando o objeto pode usar esta medida também.

Parte 3: exercitando esboços e formas

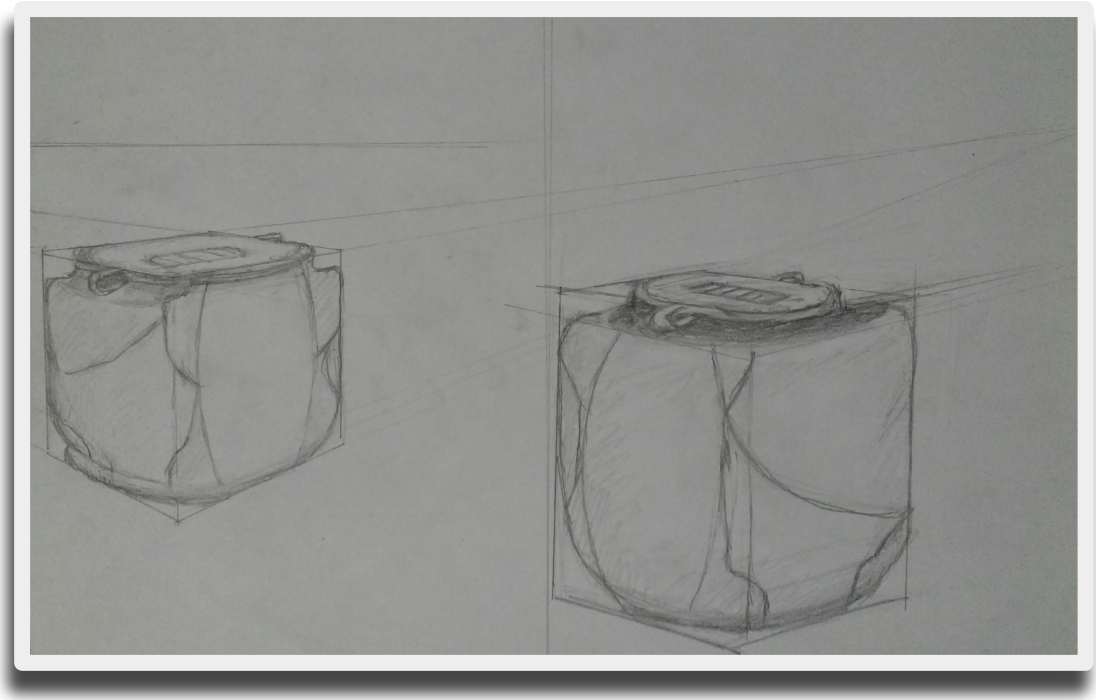
Pegue algumas imagens de referência para construir um objeto, neste exercício, crie as faces do objeto, ele de frente, de lado e por cima, e crie uma posição usando a perspectiva, escolha a frente e o lado e tente colocar os detalhes que você criou do objeto.

Na primeira tentativa como os pontos de fuga estão muito próximos a caixa fica um pouco distorcida, repare que no fundo e acima encontramos o meio do objeto, como nos exercícios acima facilitando o posicionamento dos detalhes.

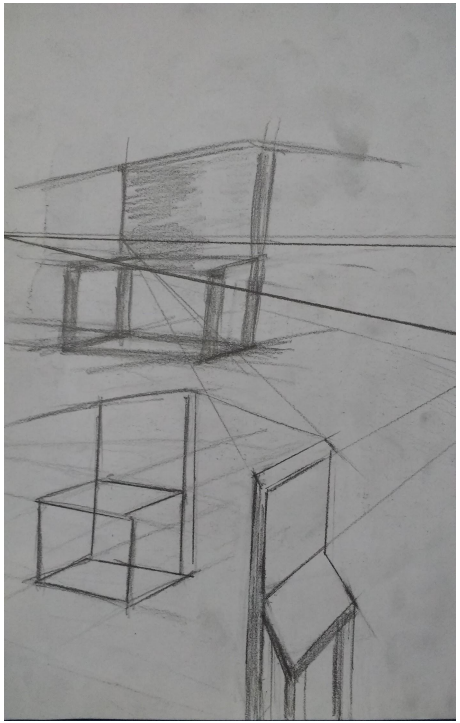


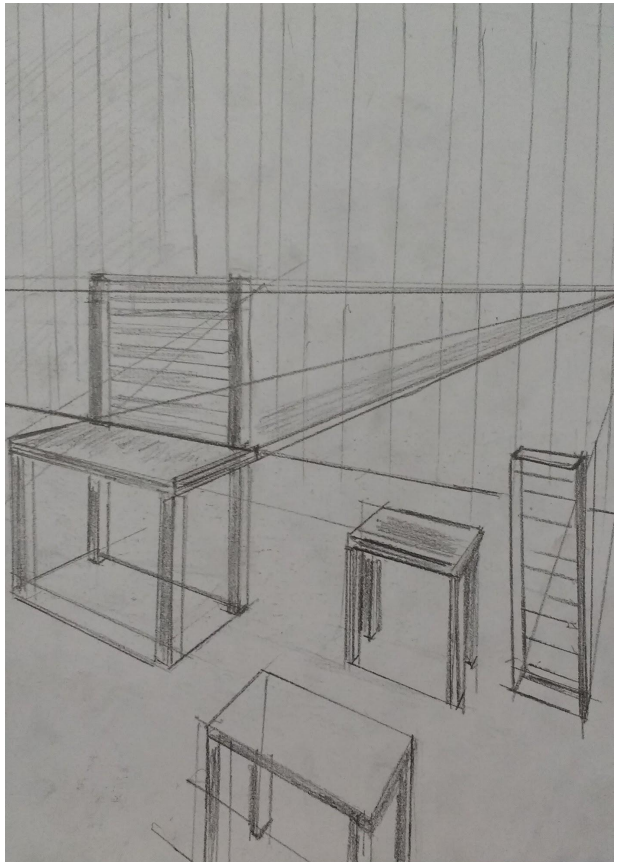
Parte 3: exercitando esboços e formas

Agora um pouco menos distorcido, com os pontos de fuga bem distantes, um pouco mais livre também vamos seguindo as linhas da caixa e modelando o objeto conforme nossa guia que criamos dos lados da frente e de cima do objeto.



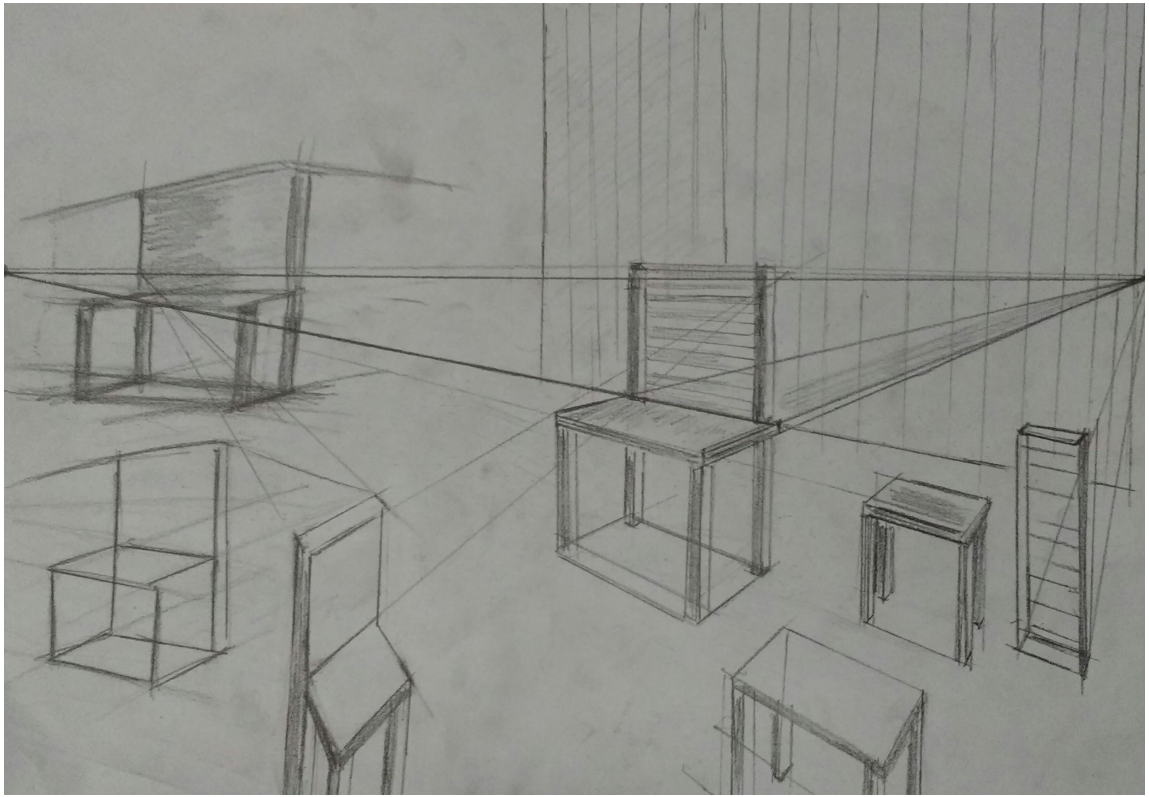
Parte 3: exercitando esboços e formas





Comece testando algumas posições, já estabelecidas a linha do horizonte e o tamanho do espaço, faça alguns esboços rápidos caso queira sem seguir muito as linhas de fuga, somente para ver algumas posições dentro do espaço da sua composição,e depois mais detalhadamente e seguindo as guias você concretiza o desenho de forma mais precisa. Veja na imagem a seguir onde os pontos de fuga saem você pode mudar também dependendo da posição que queira, para todos foram usados o mesmo ponto de fuga, mas você pode alterar, mudando os pontos de fuga você vai rotacionando os objetos e colocando na posição que queira.

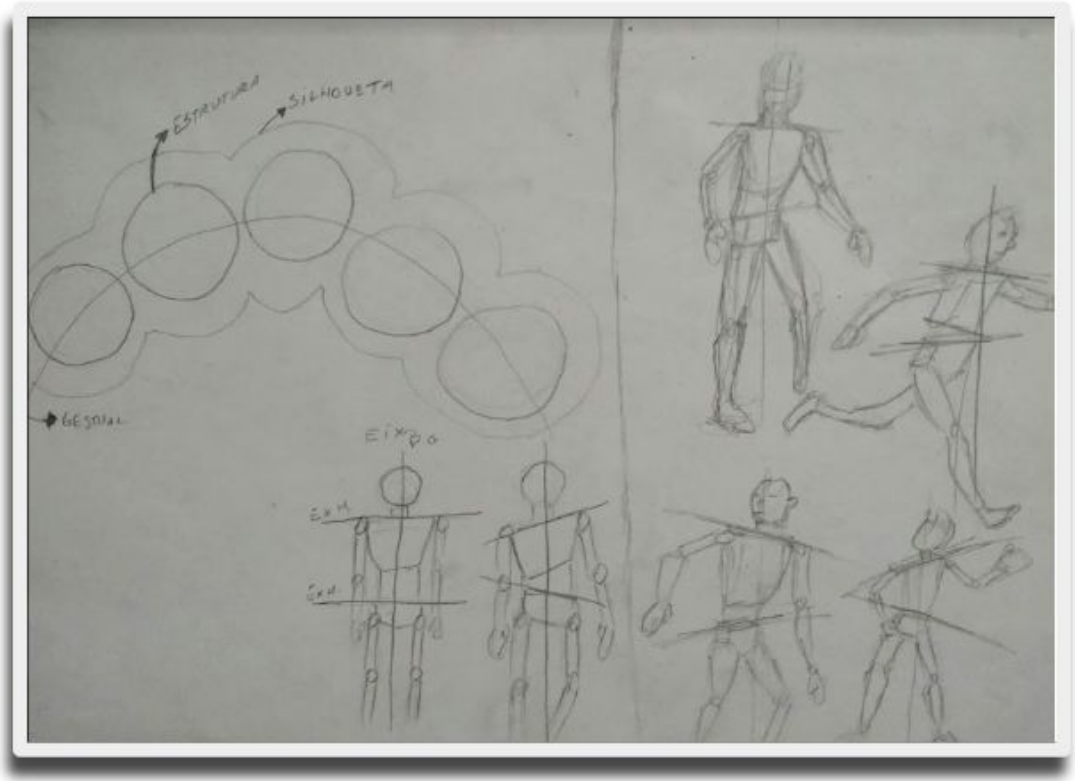
Parte 3: exercitando esboços e formas



Parte 3: exercitando esboços e formas

Desenho Gestual: Em desenhos mais artísticos, pode-se usar bem esta distorção, lembrando do desenho gestual que é uma área do estudo do desenho que explora bem esta parte. Para dar mais dinamismo e focos no desenho, seja em objtos, paisagens, e mais comum quando se vai desenhar corpo humano em movimentos principalmente. Este é um assunto bem aprofundado, mas segue aqui algumas dicas para dar mais dinâmica e movimento para seus desenhos e pinturas. Veja na imagem abaixo, um exemplo inicial, temos o eixo do objeto, o de gravidade que seria o eixo central e os eixos horizontais, fazendo um simplese exercício de movimento dos eixos em figura humana por exemplo podemos dar mais dinamismo para o desenho, por exemplo, os eixos horizontais inclinados, dão mais movimento para o corpo.

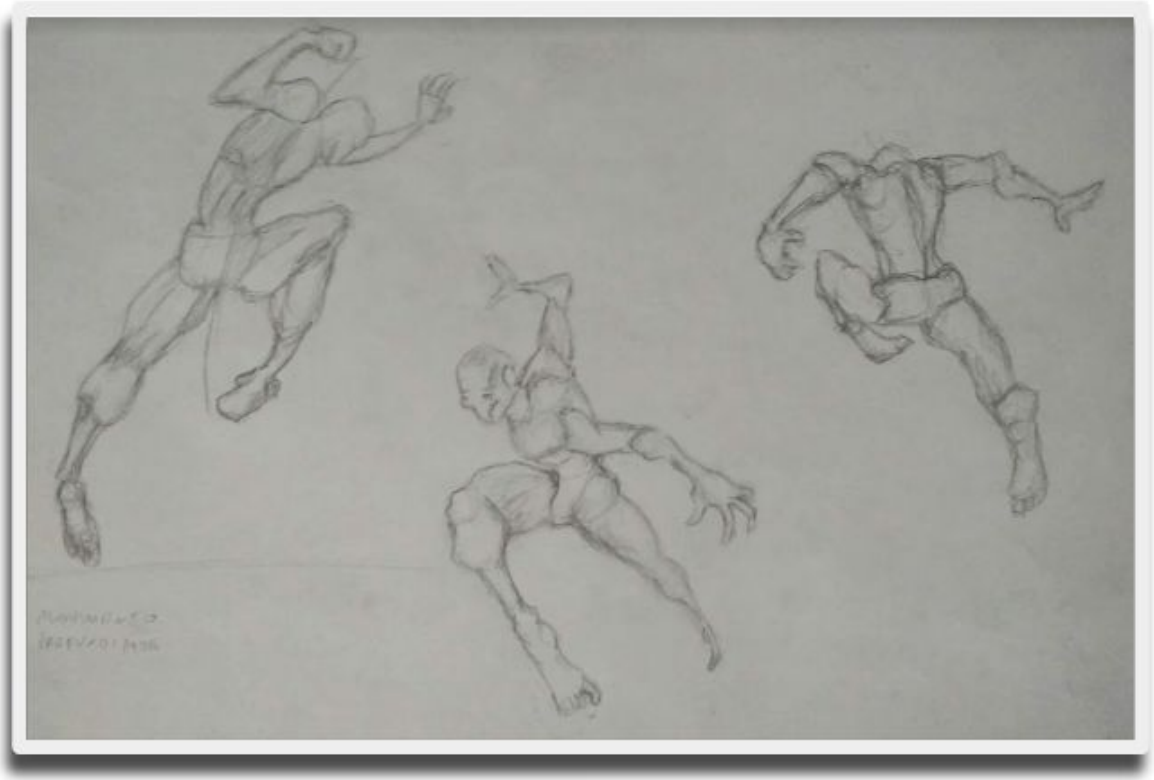
Parte 3: exercitando esboços e formas



Parte 3: exercitando esboços e formas

Explore também a distância das partes do corpo também, por exemplo na imagem abaixo, veja que as mãos atrás e na frente seguem uma perspectiva angulas, ficando maiores ou menores de acordo com a distância do telespectador, isso dá mais movimento também para o desenho. O contraste também ajuda, as partes mais na frente ficarão mais fortes e contrastadas, e as partes mais distantes, menos contrastadas.

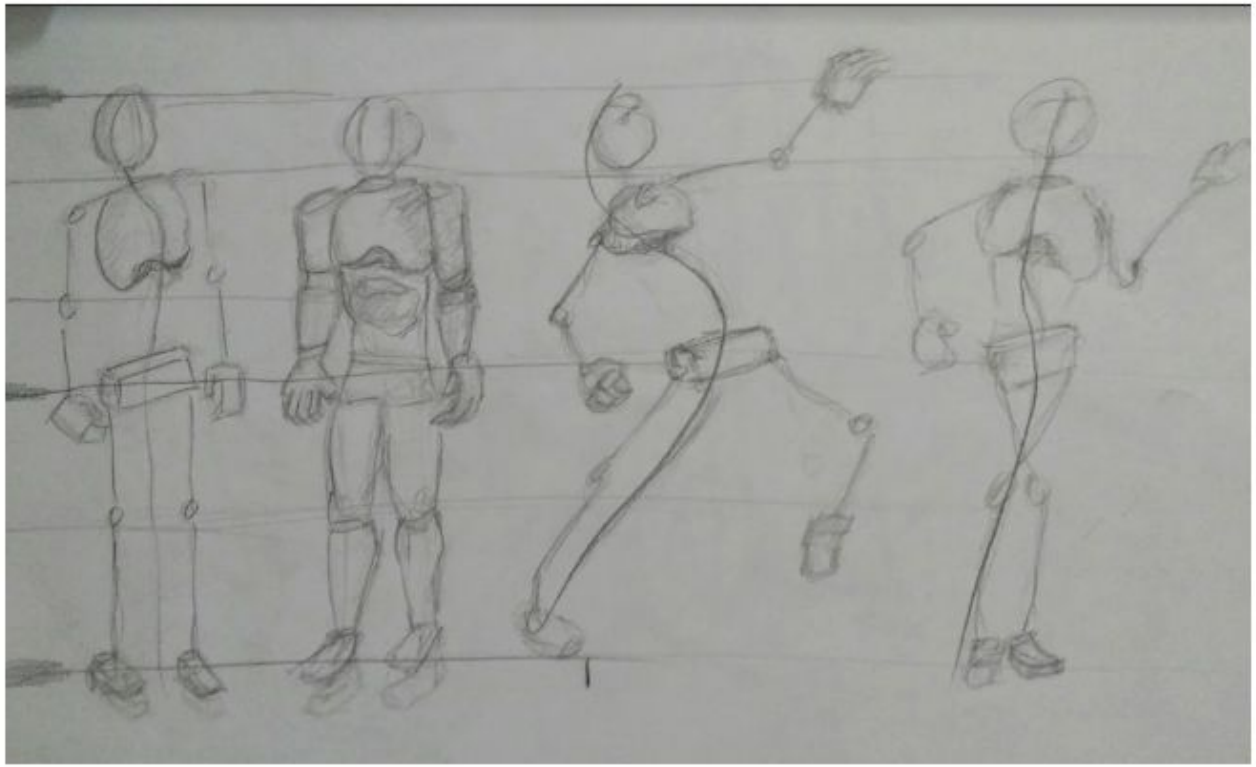
Parte 3: exercitando esboços e formas



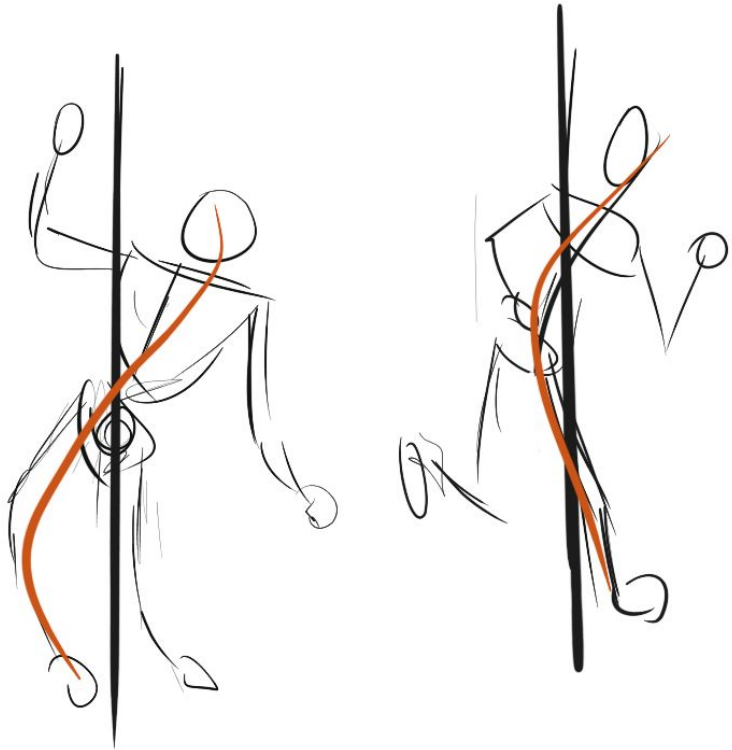
Parte 3: exercitando esboços e formas

Faça o seguinte exercício, visite algum site de poses e faça vários sketches traçando o eixo de gravidade e os eixos horizontais, e a partir disto, crie algumas formas básicas do corpo humano, sem se importar muito em detalhes, pode usar boneco palito também, o importante é você conseguir captar o movimento do corpo. Lembre-se que por exemplo ao andar, nós jogamos o corpo pra frente saindo do nosso eixo de gravidade para “empurrar” nosso corpo e damos o passo, e assim por diante. Para dar impressão de um objeto em movimento segue o mesmo princípio, tire as partes do corpo do eixo central da gravidade, usando os eixos horizontais. Lembrando, que o desenho gestual é uma área de estudo, e que existem mais aprofundamentos sobre, mas aqui já podemos estudar alguns pontos mais importantes destes estudos. Se quiser se aprofundar clique aqui para ver alguns cursos online. Faça formas simples sem se importar com detalhes, apenas para entender o conceito de dinamismo usando desenho gestual. Veja na próxima pagina como fazer o exercício.

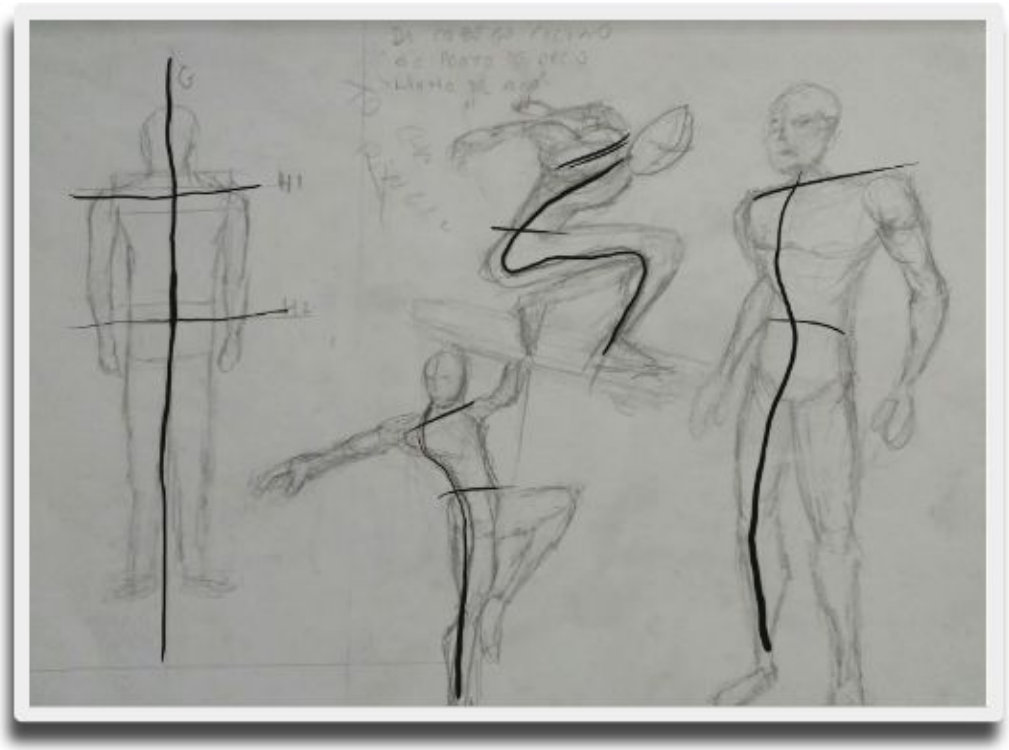
Parte 3: exercitando esboços e formas



Parte 3: exercitando esboços e formas



Parte 3: exercitando esboços e formas



Parte 3: exercitando esboços e formas

Faça o seguinte exercício, visite algum site de poses e faça vários sketches traçando o eixo de gravidade e os eixos horizontais, e a partir disto, crie algumas formas básicas do corpo humano, sem se importar muito em detalhes, pode usar boneco palito também, o importante é você conseguir captar o movimento do corpo. Lembre-se que por exemplo ao andar, nós jogamos o corpo pra frente saindo do nosso eixo de gravidade para “empurrar” nosso corpo e damos o passo, e assim por diante. Para dar impressão de um objeto em movimento segue o mesmo princípio, tire as partes do corpo do eixo central da gravidade, usando os eixos horizontais. Lembrando, que o desenho gestual é uma área de estudo, e que existem mais aprofundamentos sobre, mas aqui já podemos estudar alguns pontos mais importantes destes estudos. Se quiser se aprofundar clique aqui para ver alguns cursos online. Faça formas simples sem se importar com detalhes, apenas para entender o conceito de dinamismo usando desenho gestual. Veja na próxima pagina como fazer o exercício.